GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO

Fotografia e Audiovisuais

SÉRIE CADERNOS TEMÁTICOS

Secretaria de Estado da Educação
Superintendência da Educação
Diretoria de Tecnologia Educacional
Coordenação de Multimeios

Fotografia e Audiovisuais

CURITIBA
SEED/PR
2010

Coordenação de Multimeios
Autores
Marcio Roberto Neves Padilha
Marcelo Munhoz

Coordenação de Mídias Impressa e Web
Revisão de texto
Aquias da Silva Valasco
Orly Marion Webber Milani

Coordenação de Multimeios
Capa
Christiane Annes
Diagramação
Eziquiel Menta
Juliana Gomes de Souza Dias
William de Oliveira
Fotografia
Marcio Padilha
Ilustrações
Andrea da Silva Castagini
Cleverson de Oliveira Dias
Jocelin José Vianna da Silva
Projeto gráfico
Juliana Gomes de Souza Dias

catalogação na fonte - ceditec - seed - pr

Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais.
P111
Fotografia e audiovisuais / Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. – Curitiba : SEED – Pr., 2010. - 60 p. – (Cadernos temáticos)
ISBN978-85-8015-012-4
1. Fotografias. 2. Audiovisuais. 3. Retratos. 4. Artes audiovisuais. 5. Linguagem cinematográfica. 6. Educação-Paraná I. Título. II. Série
CDD770
CDU 77+37(816.2)

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
Diretoria de Tecnologia Educacional
Rua Salvador Ferrante, 1.651 – Boqueirão
CEP 81670-390 – Curitiba – Paraná
www.diadia.pr.gov.br/multimeios

IMPRESSO NO BRASIL
DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

APRESENTAÇÃO

A Diretoria de Tecnologia Educacional (Ditec), da Secretaria de Estado da Educação do Paraná, viabiliza ações que possibilitam não apenas o acesso operacional aos equipamentos existentes na escola, mas também a pesquisa, a produção e a veiculação de conteúdos educacionais de forma compatível com os avanços tecnológicos.

Nossa proposta consiste na integração e articulação das mídias com o mundo moderno por meio de ações desenvolvidas pela TV Paulo Freire, pelo Multimeios e pelo Portal Dia-a-dia Educação. Além do acesso à tecnologia, entendemos que é necessária a orientação para o seu uso. Essa é a tarefa da equipe dos assessores da Coordenação Regional de Tecnologia na Educação (CRTE) presente nos Núcleos Regionais de Educação e que atende aos professores das escolas da Rede Pública.

Para complementar a ação de produção e disponibilização de materiais didáticos de apoio ao uso de tecnologia, o Multimeios produziu este caderno temático, que apresenta um panorama sobre produção fotográfica e audiovisual.

Nosso objetivo é aproximar a comunidade escolar aos elementos que compõem estas linguagens, incentivando sua apropriação técnica e instigando à produção de conteúdos digitais.

Elizabete dos Santos
Diretora de Tecnologia Educacional

Eziquiel Menta
Coordenador de Multimeios

SUMÁRIO

1 A TÉCNICA DA FOTOGRAFIA

Marcio Roberto Neves Padilha

Para se produzir uma boa imagem fotográfica, primeiramente é necessário conhecer as funcionalidades de seu equipamento. As câmeras – sejam elas manuais ou automáticas, compactas ou reflex – possuem modos de regulagem que garantem a qualidade da fotografia.

O nosso dever é explorar as possibilidades que o equipamento nos proporciona para atingir o máximo controle na criação fotográfica. Além disso, conhecer e saber manipular o "tripé" da exposição, ou seja, a relação "ISO / tempo / abertura" garantirá o controle do resultado de sua produção.

1.1 A RELAÇÃO "ISO / TEMPO / ABERTURA"

Ao considerar que a luz que atinge um objeto varia conforme hora do dia e condições atmosféricas, entre outros, perceberemos que controlar esse fator é fundamental para produzir uma boa imagem fotográfica. Com a dose certa de iluminação, obteremos uma imagem geral clara e cada tonalidade da cena é reproduzida exatamente como a observamos.

A exposição depende basicamente do nível de luminosidade da cena (quantidade de luz que passa pela lente e por quanto tempo). Portanto, estão envolvidas nesse momento a sensibilidade do filme (ISO), a velocidade do obturador (tempo) e a abertura do diafragma da câmera.

Elementos a serem considerados:

ISO – velocidade do filme (quanto mais alto, mais sensível, o que permite uma exposição mais rápida);

Abertura (é a abertura no interior da lente que permite a passagem de luz; expresso por f/_);

Velocidade do obturador;

Combinação da abertura e do tempo de exposição;

Fotômetro.

FIGURA 1 - ANEL DE REGULAGEM INDICANDO O ISO DO FILME E A VELOCIDADE DE OBTURAÇÃO.

A norma ISO (Internacional Standards Organization) corresponde à sensibilidade de um filme ou da regulagem de sua câmera digital em relação à luz. Quanto maior o número indicado para o ISO, mais sensível é o filme. Um ISO 1600, por exemplo, necessita de pouca luz para obter uma exposição correta, enquanto que um ISO 25 necessita de seis vezes mais luz para obter o mesmo resultado.

Fonte: Guia Completo de Fotografia – National Geographic.

1.2 A ABERTURA

Assim como controlamos o fluxo de água de uma torneira, podemos também controlar o quanto de luz pode entrar em uma câmera fotográfica. A abertura do diafragma da lente de sua câmera faz esse papel, controlando a quantidade de luz que passa por ela. É indicada dessa maneira:

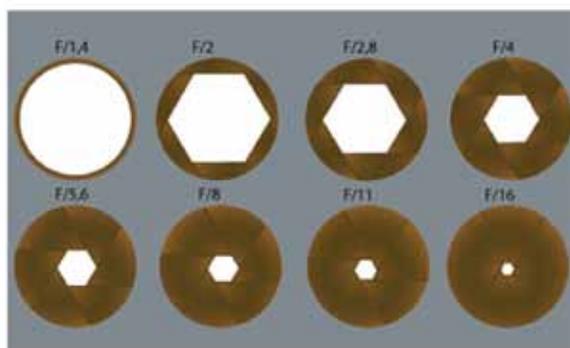



FIGURA 2 – ABERTURA DO DIAFRAGMA.

Como podemos observar, é usada uma série de números marcados no anel da lente para indicar essas aberturas. As regulagens aparecem da maior para a menor abertura. Note que um valor menor do diafragma (f/) indica uma abertura maior. Em contrapartida, um valor maior indica uma abertura menor.

Diafragma é o mecanismo das objetivas que controla a abertura e, consequentemente, a quantidade de luz que entra pela lente da câmera.

Para efeito prático, considere então estas ideias:

Quanto maior a abertura, menor o tempo de exposição e vice-versa.
Com grande abertura e exposição igual, o filme é exposto à mesma quantidade de luz.
Com grande abertura e alta velocidade, a profundidade de campo é pequena e o movimento da cena é “congelado”.
Com pequena abertura e baixa velocidade, a profundidade aumenta, mas é difícil “parar” a cena.

1.3 O TEMPO DE EXPOSIÇÃO

A velocidade controla quanto tempo a cortina do obturador da câmera ficará aberta. Nas câmeras semiprofissionais ou profissionais é o fotógrafo que determina a velocidade do obturador, ou então regula a câmera, em modo automático, para fazê-lo.

FIGURA 3 - A “CORTINA” DO OBTURADOR.

O obturador é o mecanismo que determina o tempo de exposição, abrindo sua “cortina” momentaneamente para expor o filme ou o sensor das câmeras digitais à luz que entra pela abertura da lente.

Sendo assim, devemos considerar que quanto mais longo é o tempo de exposição (ou seja, mais baixa a velocidade), mais luz atingirá o filme, numa dada abertura de diafragma. As velocidades da câmera são indicadas em segundos e em frações de segundo no anel (ou seletor) de velocidades da câmera. Nas câmeras mais avançadas há um seletor eletrônico.

FIGURA 4 - SELETOR DE VELOCIDADES DE UMA CÂMERA MANUAL.

As velocidades mais comuns aparecem ordenadas da mais lenta para a mais rápida: 1 segundo, 1/2, 1/4, 1/8, 1/15, 1/30, 1/60, 1/125, 1/250, 1/500, 1/1000 de segundo.

1.4 A RELAÇÃO "ABERTURA/VELOCIDADE"

FIGURA 5 - *DISPLAY* DE UMA CÂMERA DIGITAL INDICANDO TEMPO DE EXPOSIÇÃO E ABERTURA DE DIAFRAGMA.

Existem muitas combinações de velocidade (tempo de exposição) e abertura de diafragma que são equivalentes e trazem o mesmo resultado para a fotografia. Por isso, não podemos esquecer que quanto maior a abertura empregada, menor será o tempo de exposição (maior velocidade). O contrário também é verdadeiro, pois quanto mais tempo a cortina permanecer aberta, menor a abertura necessária.

Apesar de muitas combinações serem equivalentes, em alguns casos os resultados podem ser diferentes. Com uma grande abertura e alta velocidade, a profundidade de campo é pequena e o movimento é congelado. Com pequena abertura e baixa velocidade, a profundidade de campo aumenta, mas é difícil "parar" a cena, resultando em uma imagem "borrada", dado o movimento do tema fotografado.

Profundidade de campo é a área de nitidez de uma foto. Embora apenas o motivo focalizado – e outros que estejam à mesma distância – esteja realmente nítido, há uma faixa de nitidez aceitável que se estende para a frente e para trás do ponto focalizado.

1.5 MODOS DE OPERAÇÃO DE CÂMERAS FOTOGRÁFICAS

MODO MANUAL E SEMIAUTOMÁTICO

A maioria das câmeras atuais, exceto as totalmente automáticas, oferece pelo menos dois modos de operação: o modo "manual" e o "semiautomático". No "manual", você deverá regular o tempo de exposição, bem como a abertura do diafragma, enquanto que, no modo "semiautomático", a regulagem preocupa-se somente com um dos parâmetros, pois a câmera irá regular o outro, de acordo com a seleção feita.

FIGURA 6 - ANEL DE REGULAGEM INDICANDO "MODO AUTOMÁTICO".

FIGURA 7 – ANEL DE REGULAGEM INDICANDO O MODO "MANUAL"

FIGURA 8 - ANEL DE REGULAGEM INDICANDO O "MODO PROGRAMADO".

Modo manual

Normalmente o modo manual das câmeras fotográficas é indicado pela letra "M" (vide ilustração). Nesse modo, o fotógrafo deve regular o diafragma e a velocidade de obturação da câmera, até obter uma indicação da exposição correta. Mudando a velocidade, também terá de mudar o diafragma, e vice-versa. Isso toma um pouco de tempo e você tem que se lembrar de fazer as duas regulagens. O fotômetro, seja ele integrado à câmera ou manual, dá a melhor regulagem para exposição, que pode ser aceita ou ignorada. No entanto, esse sistema irá indicar valores mais adequados para uma exposição correta.

Modo semiautomático

Neste caso, o fotógrafo define um dos elementos (normalmente essa possibilidade corresponde à abertura). A programação da câmera escolhe então a velocidade para a exposição correta (modo "automático" com prioridade para abertura).

Outros modelos de câmeras fotográficas oferecem a opção de escolha da velocidade e a câmera ajusta a abertura (automática com prioridade para velocidade).

Modos programados

As câmeras de última geração oferecem também um modo totalmente automático, normalmente designado por "P", símbolo de exposição "programada". Nessa opção, o computador da câmera determina tanto a abertura quanto a velocidade para uma exposição correta. No entanto, essa regulagem pode não satisfazer a sua criatividade.

Lembre-se de que o fotômetro irá recomendar as regulagens para uma exposição correta, mas isso pode não dar certo se o assunto é muito escuro ou muito claro. Por isso, pensar a iluminação da produção é tão importante.

Controle do modo programado

Algumas câmeras possuem o recurso de controle do modo programado, que possibilita alternar várias combinações de abertura e tempo de exposição e, ainda assim, resultar em uma exposição correta. Os programas específicos mais comuns são:

- Paisagem – priorizam profundidade de campo;
- Esporte – priorizam velocidade;

- Retrato – priorizam aberturas grandes para destacar rostos o objetos principais.

ANEL DE REGULAGEM INDICANDO MODO PROGRAMADO "PAISAGEM"

ANEL DE REGULAGEM INDICANDO MODO PROGRAMADO "ESPORTE"

ANEL DE REGULAGEM INDICANDO MODO PROGRAMADO "RETRATO"

FIGURA 9 – ANEL DE REGULAGEM.

Esse recurso é capaz de escolher a abertura e a velocidade que um fotógrafo experiente escolheria para mostrar o movimento e a nitidez numa determinada cena. Esses programas específicos podem ser muito úteis. No entanto, se você prefere dar um toque mais pessoal sobre a imagem, simplesmente mude para um dos modos que lhe ofereça maior controle.

1.6 MOVIMENTO E VELOCIDADE

Movimento "congelado" e movimento "fluído":

Com a definição do objetivo da produção, o fotógrafo fará valer dos seus conhecimentos técnicos para usar da velocidade de obturação para registrar um movimento. Se para "congelar" um movimento deve-se usar uma velocidade alta, o contrário transmitirá a sensação de um movimento mais "fluído".

Caso a intenção seja registrar um momento congelado, a velocidade do obturador de sua câmera deve ser alta. Para registrar movimentos de dança ou esportes é aconselhável velocidades a partir de "1/800". Obviamente, objetos ou situações mais rápidas exigem velocidades de obturação maiores.

FIGURA 10 – CHAFARIZ

FIGURA 11 – CHAFARIZ

Se a intenção é registrar um movimento mais arrastado, velocidades baixas são as mais indicadas, como "1/25". Para obtenção de um efeito "leitoso" das quedas d'água de uma cachoeira, por exemplo,

quanto menor é a velocidade usada, melhor o resultado para a fotografia. Lembre-se sempre de que é preciso muita "firmeza" para que sua foto não saia tremida com velocidades baixas de obturação. Por isso, nesses casos é recomendado o uso de um tripé.

É importante observar que cada situação exige uma combinação de ajuste diferente para sua câmera, sem deixar de considerar o objetivo da produção.

Panning

FIGURA 12 – *PANNING.*

Outra técnica para tentar congelar um movimento é fazer várias fotos acompanhando a trajetória de movimento do objeto a ser fotografado. Você poderá obter uma nitidez bastante razoável do objeto, no entanto o restante da paisagem ficará tremido e sem definição. Essa técnica é chamada de *panning*. Alguns autores chamam também de "varredura".

> *Panning* – consiste em fazer várias fotos seguindo o movimento de seu tema com a objetiva da máquina.
>
> Fonte: Guia Completo de Fotografia. National Geographic.

1.7 FOCALIZAÇÃO

Eis mais um critério que difere o bom fotógrafo: o seu poder de focalização. De nada adiantará uma boa composição ou outros aspectos voltados para a criatividade se a imagem está fora de foco. A maioria das câmeras possui o ajuste automático para essa tarefa. Contudo, vale a pena entender como funciona o autofoco, ou foco automático, para compreender suas limitações e poder prevê-las e corrigi-las.

As lentes objetivas das câmeras podem focalizar uma distância de cada vez. Isso nos dá apenas um único plano nítido. O que estiver fora dessa linha (à frente ou atrás do objeto) estará fora de foco. Considere também que, quanto maior é a distância em relação ao tema focalizado, maior será o nível de desfoque. No entanto, existe uma região, próxima do foco, que estará razoavelmente nítida. Aqui

aparece o conceito da "profundidade de campo".

Em boa parte das câmeras mais simples, as compactas, o foco é feito em torno de três metros, garantindo uma profundidade de campo que, a partir de 1,5 metro até o horizonte, fique nítido. Em câmeras mais complexas, o foco é ajustado a cada disparo feito e pode ser realizado manualmente ou de maneira automática.

Quando estiver fotografando pessoas, lembre- se sempre de fazer o foco a partir dos olhos do fotografado.

1.8 PROFUNDIDADE DE CAMPO – ABERTURA DO DIAFRAGMA

Como já foi dito anteriormente, a profundidade de campo é a zona em que o foco está razoavelmente nítido na fotografia. A capacidade de controlar essa profundidade é um dos traços que distinguem o fotógrafo amador do profissional. Aqui vamos abordar os aspectos mais práticos e básicos.

1.8.1 A DISTÂNCIA FOCAL

A distância focal influencia diretamente a profundidade de campo de uma imagem, independente do ângulo proposto. Para melhor entender, considere que lentes longas (300 mm ou mais) fazem fotos com pequena profundidade de campo. Já as lentes curtas (28 – 35 mm) produzem profundidade mais extensa. Assim, quanto mais perto você estiver do seu tema, menor será a profundidade de campo. Caso seu objetivo seja registrar uma paisagem, a profundidade de campo é grande.

Geralmente, a profundidade de campo inicia em mais ou menos um terço da distância à frente do ponto focado e compreende uma área de dois terços depois dele. Essa regra só não funciona para a fotografia "macro" que, feita com lentes específicas, traz o foco muito próximo da própria câmera.

Nos quadros abaixo, percebemos como a abertura do diafragma da câmera interfere na profundidade de campo:

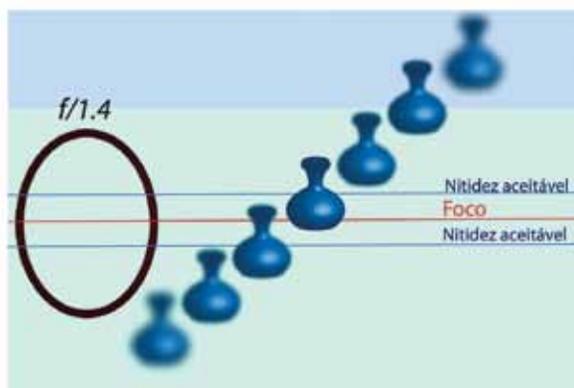



FIGURA 13 – ABERTURA FOCAL 1.4.

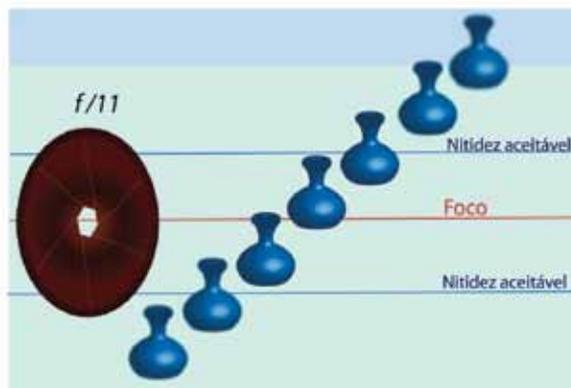



FIGURA 14 – ABERTURA FOCAL 11.

Com uma abertura “f/1.4” a área de nitidez da imagem fica muito reduzida.

Com uma abertura “f/11” a profundidade de campo aumenta consideravelmente, se comparada ao primeiro caso.

Em qualquer uma das fotos deste material, inclusive nestas duas últimas ilustrações, o plano em foco está nítido, mas a zona de nitidez, ou seja, a profundidade de campo, varia, apresentando-se um pouco mais ou um pouco menos extensa. Essa diferença foi dada pelo tipo de lente usada nas situações e pelas aberturas de diafragma empregadas.

O controle da profundidade de campo em relação à abertura de diafragma oferece ao fotógrafo uma espécie de dilema técnico, porque quando é dada ênfase para a velocidade de obturação, recomenda-se uma abertura maior. Com isso, você acaba diminuindo a área de foco da imagem. Para aumentar esta área de nitidez, devem-se empregar aberturas menores, mas a velocidade de disparo a ser empregada deverá ser bem menor. Nem sempre a combinação técnica para a imagem irá atender à criatividade do fotógrafo. Por isso, entender o porquê das limitações ajuda a escolher a melhor alternativa para cada situação.

Lembre-se de que o plano de foco parecerá maior em cópias pequenas do que em ampliações, quando fizer a impressão de uma foto. Quanto maior a ampliação, maior será a possibilidade de percepção da falta de detalhes dada pela profundidade de campo da imagem.

Além dos erros de foco, podemos dizer que um dos grandes vilões contra a nitidez de uma fotografia é a vibração. É muito comum fotos perderem a sua nitidez devido a uma pequena tremida do próprio fotógrafo ou quando o assunto se move de repente. Para evitar este tipo de problema é recomendável o uso de velocidades de obturação maiores ou então o uso de um tripé. Lembre-se também de usar em câmeras digitais regulagens mais altas para ISO. No caso de câmeras analógicas, optar por filmes de ISO alto (800).

1.9 TIPOS DE LENTES

As câmeras fotográficas possuem um conjunto de lentes que chamamos de “objetiva”. Elas são responsáveis diretas pelo enquadramento e pela focalização da imagem. Existe um tipo específico de objetiva para cada situação. Elas são classificadas pelo seu tamanho, alcance e função que desempenham. Diferem em relação à profundidade de campo, pela capacidade de entrada de luminosidade e pela distância focal. Basicamente, são elas as “Teleobjetivas”, as “Objetivas normais”, as “Grande-angulares” e as lentes “Macro”.

As chamadas “objetivas normais” são as mais comuns. Produzem imagens muito próximas da nossa visão normal. Apresentam-se como 35 mm até 55 mm. Elas cobrem um ângulo de cerca de 45 graus.

As “teleobjetivas” são apropriadas para fotografar objetos a longa distância. Possuem o famoso *Zoom*, o que possibilita a variação da distância focal. Essa versatilidade lhes confere uma grande aceitação no mercado. Normalmente, vão de 35 mm a 1000 mm. Esse tipo de lente apresenta um problema de distorção, pois à medida que cresce a distância do objeto a ser fotografado, maior é o “achatamento” da perspectiva da imagem.

As imagens a seguir foram feitas a partir do mesmo plano. A diferença entre elas está no *zoom* aplicado em cada foto. No primeiro caso, foi usado 70 mm. Para a segunda imagem foi utilizado

125mm e na última exposição foi aplicado 300 mm para a distância focal.

FIGURA 15 – *ZOOM* DE 70MM.

FIGURA 16 – *ZOOM* DE 125MM.

FIGURA 17 – *ZOOM* DE 300MM.

As "grande-angulares" são objetivas curtas, apropriadas para fotos de paisagens, sempre com a intenção de registrar a maior área possível. Proporcionam grande profundidade de campo às imagens. Dentro desse conjunto encontramos a objetiva "olho de peixe", indicada para situações em que é necessário registrar uma grande área, uma vez que ela é capaz de abranger até 180 graus.

As lentes "macro" são indicadas para fotografar pequenos objetos, dando ênfase a pequenos detalhes e possibilitam focos a distâncias muito pequenas. A sua profundidade de campo é bem reduzida.

Cada tipo de lente oferece um ângulo de visão diferente, dado pelo seu poder de alcance e abrangência. Veja a ilustração abaixo:

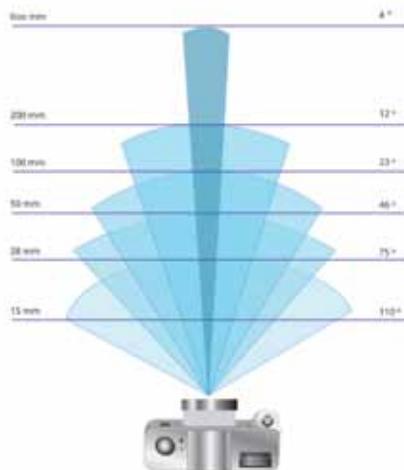



FIGURA 18 – CAMPO DE VISÃO.

Observe que, à medida que o *zoom* aumenta, o campo de visão diminui na mesma proporção. Para acoplar nas lentes, existe o que chamamos de "filtros", muito comum na produção de fotografias em preto e branco com a intenção de realçar o contraste entre os elementos da cena. Para tal situação é feito uso de filtros coloridos. Um filtro amarelo, por exemplo, tende a escurecer o céu, destacando assim as nuvens. Assim também é o efeito do filtro vermelho, que revela um céu ainda mais escuro. O filtro de cor verde deixará a vegetação com tons claros. O azul é muito usado pelos fotógrafos para enfatizar a idéia de névoa em fotos PB. Em contrapartida, o filtro "ultravioleta" elimina a névoa em fotos de paisagens naturais. Tem o objetivo principal melhorar a nitidez da imagem.

Além dos filtros coloridos, podemos citar o filtro "polarizador", que elimina ou minimiza reflexos

de superfícies lisas, como metais e vidros. O filtro de "densidade neutra" é utilizado para reduzir a luminosidade de uma cena.

1.10 COMO EMPUNHAR UMA CÂMERA FOTOGRÁFICA

A maneira de segurar uma câmera compacta é muito diferente de uma DSLR[1]. O fato de visualizar a imagem em uma tela de LCD[2] faz com que você segure a câmera compacta em suas laterais. No entanto, a maneira mais apropriada de empunhar um modelo DLSR é bem diferente e requer muita firmeza para garantir estabilidade no ato de fotografar.

Apoie a sua câmera com a palma da mão esquerda. Além de segurar a máquina, com a mesma mão, você será capaz de manusear os aneis de focalização e de *zoom*. Lembre-se de que, dependendo do tamanho, a lente poderá pesar mais do que o próprio corpo da câmera.

Com a mão direita você fará a empunhadura da máquina e terá acesso aos controles de abertura e velocidade, além do controle de disparo do obturador.

FIGURA 19 – EMPUNHADURA.

FIGURA 20 – EMPUNHADURA – ANEIS DE FOCALIZAÇÃO.

FIGURA 21 – EMPUNHADURA E CONTROLE.

O importante é ter estabilidade na hora de fotografar.

Veja abaixo algumas posições que possibilitam maior firmeza:

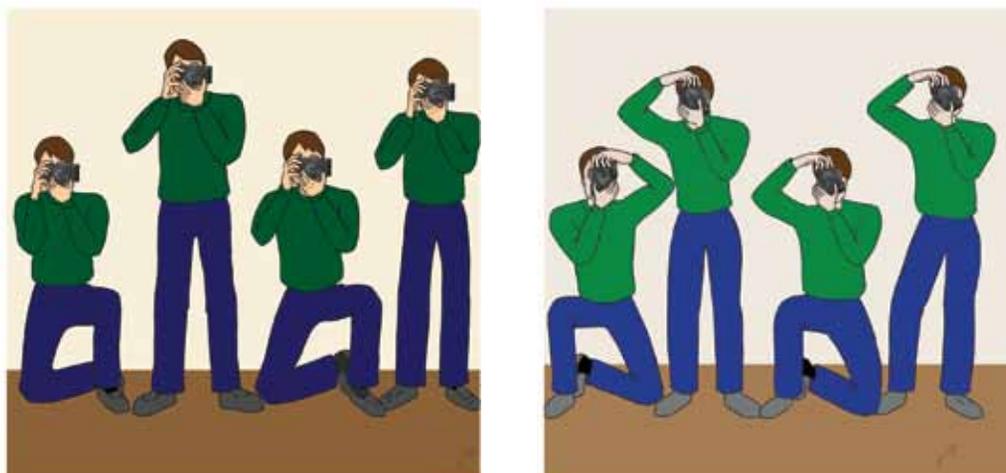



FIGURA 22 – POSIÇÃO E FIRMEZA.

1 SLR - Digital Single Lens Reflex
2 LCD - Monitor de cristal líquido

1.11 RETRATOS

Talvez seja esse o tipo de fotografia mais feito por nós. Seja da família, crianças brincando, festas ou de amigos. Pode ser posado ou casual, o fato é que a intenção dessas fotos é registrar momento ali vivido e a essência da pessoa fotografada.

No caso da fotografia posada é muito importante que a pessoa se sinta confortável com a presença do fotógrafo, diferentemente de situações mais casuais, que dependem mais da percepção de momentos que ocorrem sem mediação.

Ao fazer retratos, em uma produção profissional, o fotógrafo deve considerar as características físicas e de personalidade das pessoas que serão fotografadas. Essas características ditarão a produção, dando um clima coerente em relação aos fotografados.

Pense no conjunto de fatores de uma produção fotográfica. Um bom cenário ajudará a compor a cena. Defina se será necessário o uso de iluminação artificial. Somente o *flash* de sua câmera resolve a questão? Esses elementos são importantíssimos e não devem ser ignorados. As teleobjetivas curtas são as mais indicadas para *close-up*. Uma dica interessante é fazer sempre o foco nos olhos da pessoa, pois isso garante o trabalho de focalização da imagem. Use também ISOs mais altos, como 400, ou, em situações com pouca iluminação, 800 ou 1600.

Em relação à iluminação, considere que uma luz suave garante bons resultados, sem falar que deixa o ambiente mais agradável. Fazer uso de entradas de luz laterais, como janelas, oferece boas possibilidades de composição. Se a luz for mais forte, torne-a mais difusa com o uso de uma cortina fina.

A iluminação de estúdio conta com *flashes*, fontes de luz contínuas, rebatedores e difusores. O uso desse equipamento requer conhecimento e treinamento específico, para obtenção do controle total da iluminação do ambiente. Em produções feitas em ambientes externos, os horários entre 8 e 10 horas da manhã e a partir das 16 horas possuem a iluminação mais adequada para fotografia, pois a sua luz é mais fraca e difusa, o que possibilita melhores resultados. A luz do final da tarde é a melhor. Tenha uma atenção maior com fundos muito claros, pois eles costumam "enganar" o fotômetro da câmera.

Busque sempre enquadramentos que valorizem as características físicas do fotografado. Outro fator fundamental é deixar a pessoa à vontade. Confiança entre fotógrafo e modelo é ingrediente necessário para uma boa produção fotográfica.

1.12 COMPOSIÇÃO

Podemos definir composição como "conjunto dos diversos elementos estruturantes numa obra de arte" (Dicionário Houaiss). O que enquadrar em uma imagem é uma decisão muito importante, pois ela definirá um olhar diferenciado sobre um objeto ou uma realidade. A escolha dos elementos, cores, sua disposição e a profundidade de campo empregada compõem uma imagem única, que pode ou não carregar um tom artístico. Isso depende da harmonia nas proporções impostas à cena, como posição do tema em relação ao cenário e seu plano de foco. Outro fator muito importante é a definição do tema da imagem. Muitos elementos soltos, sem essa definição, faz com que o observador da imagem não entenda seu objetivo.

O enquadramento de uma foto pode ser o grande diferencial entre uma imagem com valor artístico de uma comum. Para fugir do "lugar comum", desloque o assunto do meio da foto. Só isso já pode deixar a imagem mais interessante. Uma imagem que procura focar seu tema no centro do quadro tende a perder a idéia do movimento.

Outra dica interessante é usar "a regra dos três terços", uma forma tradicional muito usada por pintores. Para tanto, divida mentalmente o visor da câmera em três colunas e três linhas, como em um jogo da velha. Os cruzamentos dessas linhas imaginárias são os pontos mais interessantes da sua foto. As linhas em si também mostram pontos de destaque, para colocar os olhos de uma pessoa ou o horizonte, por exemplo.

FIGURA 24 – RIO ITIBERÊ – PARANAGUÁ.

FIGURA 25 – GRADE INDICATIVA DA REGRA DOS TRÊS TERÇOS

Quando você vê a cena, coloque o assunto num dos pontos de intercessão. Essa técnica funciona bem com enquadramento horizontal ou vertical e a imagem resultante é mais eficaz do que uma composição com o assunto principal no centro do quadro. Procure fazer sua composição a partir da esquerda, pois assim como na leitura de um texto, buscamos o início das informações do lado sinistro do quadro.

1.13 PAISAGENS

Foto de paisagem é um tipo de produção muito comum, pois as pessoas costumam registrá-las em viagens. Assim como o retrato, o enquadramento será o diferencial entre uma foto comum e outra com um toque artístico. Compor um belo quadro, usando dos elementos da cena e destacando um tema central é a fórmula de um bom registro de paisagem.

Para tanto, é necessário determinar o tema de sua foto dando a ele um enquadramento que valorize suas características. Esse destaque será o guia do olhar de quem estiver apreciando sua imagem. A escolha dos elementos que comporão a cena fará o papel da descrição da paisagem.

Outro item a ser considerado é a iluminação. A luz natural sofre variação ao longo do dia. No início do dia, teremos uma luz próxima daquela do fim de tarde, que apresenta tons mais amarelados. Nos horários próximos do meio-dia, a luz será branca, fator que destacará as cores reais da paisagem. Em dias nublados ou chuvosos, a luz tende para o azul.

FIGURA 26 – PARQUE NACIONAL DO IGUAÇU.

1.14 A PRODUÇÃO

Conforme vimos anteriormente, o processo de produção fotográfica fica estabelecido em três momentos distintos: a organização, estabelecida na pré-produção, a captura das imagens e seu posterior tratamento digital. Vamos a eles.

1.14.1 PRÉ-PRODUÇÃO: O *BRIEFING*

Briefing: (*brífin*) sm (*ingl*) *Jorn* e *Prop* – Conjunto de informações básicas, instruções, normas etc., elaboradas para a execução de um determinado trabalho.
Fonte: Dicionário Michaelis. Disponível em: http://dic.busca.uol.com.br/result.html?t=10&ref=homeuol&ad=on&q=briefing&group=0&x=19&y=9

A organização é chave para alcançar os objetivos de uma produção. Pode dar um pouco de trabalho no começo, mas garante as condições de trabalho e evita um improviso exagerado. Nesse contexto, considera-se a importância de um *briefing* bem feito, pois é nele que o fotógrafo encontrará a informação necessária para atender as especificidades da demanda. O que fotografar, onde, o objetivo, e qual a mensagem que o material deve passar, são algumas das perguntas a serem feitas, além da necessidade de informações técnicas, como formato e modo de veiculação da produção. Será considerado, como já foi dito, o material a ser usado, equipamento, hipóteses e restrições à produção. Aqui será definido também o cronograma da produção (datas de captura das imagens, tempo para o tratamento digital e entrega do material produzido.

1.14.2 TIPOS DE PRODUÇÃO

De uma maneira bem prática, podemos dizer que existem dois tipos básicos de produção: as externas e as de estúdio. Elas possuem características distintas, passando pelo tipo de equipamento usado e conhecimento técnico.

a. Produção externa: nesse tipo de produção são usados todos os conhecimentos da cultura técnica

observada anteriormente neste manual. A relação "ISO / velocidade de obturação / abertura de diafragma", aliada a uma boa percepção de luz e à capacidade de composição do fotógrafo, resolve praticamente todas as situações.

b. Produção em estúdio: possibilita um controle da iluminação, além dos fundos e cenários a serem usados. Por essa razão, ela requer do fotógrafo um conhecimento específico em tipos de luzes, equipamentos e acessórios de iluminação, como flashes, refletores, geradores, medidores de luz (*flashmeter*), difusores e rebatedores. Além de todo esse equipamento para fotografar pessoas e grandes objetos, existe também a mesa "*still*", usada na produção fotográfica de pequenos objetos. Ser capaz de montar um bom cenário e controlar a luz do ambiente é característica fundamental do profissional da fotografia. No entanto, lembre-se sempre que, além de conhecimento técnico, um bom fotógrafo precisa também de uma boa dose de criatividade e percepção artística.

1.14.3 PÓS-PRODUÇÃO

Agora, com as suas fotografias todas salvas em seu computador, começa a etapa do tratamento de imagem. Mas antes de começar, devemos rever alguns conceitos. A resolução de uma imagem diz respeito à qualidade digital da imagem, dada pelo número de pixels que a imagem apresenta por polegada. A medida de resolução de uma imagem digital é "DPI" (*dots per inch* ou simplesmente, pixel por polegadas. Você já deve ter notado que, quando uma imagem é ampliada em seu computador, ela vai, gradativamente, perdendo definição. Essa situação está intimamente ligada à resolução da imagem.

Para uma boa impressão, as imagens devem possuir 300 DPIs. Já uma imagem destinada para Internet deve contar com, no máximo, 72 DPIs, para não comprometer o seu carregamento em páginas WEB. Para a TV Multimídia, usada pelos professores da rede pública do Estado do Paraná, aconselha-se o uso de 72 DPIs com uma dimensão de 640 por 480 pixels. No endereço http://www.diaadia.pr.gov.br/multimeios/arquivos/File/livro/livro.html, você encontra o manual "TV Multimídia: pesquisando e gravando conteúdos no pendrive", que ensina como fazer o trabalho de conversão e dimensionamento de imagens digitais para uso na TV Multimídia.

FIGURA 27 – TELA DO GIMP.

Existem vários softwares para o trabalho de tratamento e edição de imagens digitais, como o *Photoshop*. Uma boa opção é o GIMP (*GNU Image Manipulation Program*), software livre e gratuito, que atende com o necessário para manipulação digital de suas imagens.

Esses softwares de edição de imagens normalmente apresentam ferramentas similares para tarefas básicas, como seleção, corte, redimensionamento e texto. Alguns recursos mais básicos e extremamente importantes, tais como correção de exposição, equilíbrio de cores, saturação e a relação brilho e contraste, completam o trabalho de tramento digital.

Depois dessa etapa concluída, é hora de converter a imagem no tipo de arquivo mais adequado para a finalidade de sua produção. Para tanto, é necessário que você conheça os tipos de arquivos digitais de imagem e suas características.

Particularmente, gosto de fotografar em "RAW", arquivos brutos, que se apresentam sem qualquer tipo de compressão. No entanto, esse tipo de arquivo requer programas específicos, como *Adobe Photoshop Lightroom*. O tipo de arquivo mais comum e aceito por todos os tipos de editores de imagem é o "JPEG" (*Joint Photographic Experts Group),* que apresenta um nível considerável de compressão e, portanto, perda de resolução. O "JPEG" é amplamente utilizado em publicações digitais. Idealizado para a Internet, encontramos o GIF (*Graphic Interchange Format*) que se trata de um formato extremamente compactado, e que não oferece grande definição de imagem. O formato mais utilizado em impressões é o "TIFF" (*Tagged Image Format File*).

Feita essa escolha, observe as dimensões e a resolução de sua foto e a salve. Sua criação está pronta para o uso.

1.15 CUIDADOS COM A CÂMERA FOTOGRÁFICA

Procure manter sua câmera fotográfica em locais bem arejados e secos. Isso evita o ataque de fungos ao seu equipamento. Exponha suas lentes à luz regularmente, sem deixá-las diretamente expostas ao sol.

Uma dica interessante é a utilização de aparelhos desumidificadores de ambientes. Uma alternativa, bem mais barata, é o uso de saquinhos de sílica gel, encontrados em casas especializadas.

Existem bolsas ideais para o acondicionamento de equipamentos fotográficos que, além de proteger de umidade, possuem divisões para separação de lentes e acessórios. Evite deixar pilhas dentro de sua câmera fotográfica ou *flash*, pois elas podem apresentar vazamentos e danificar o equipamento.

Algumas situações de produção também requerem cuidados. Fotos em uma praia, por exemplo, exigem uma proteção extra contra a ação dos ventos e da areia. Por isso, o uso de filtros protetores é altamente recomendado, pois eles protegem as lentes de sua câmera de possíveis riscos.

Outra situação que requer muito cuidado é a chuva. Sempre faça uso da capa de proteção de sua câmera. Existem capas e bolsas estanques, que protegem seu equipamento em situações bem adversas.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, André Luiz de. **A arte da fotografia digital: explorando técnicas com o Photoshop.** Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

ANG, Tom. **Fotografia digital: uma Introdução.** 2. ed. São Paulo: Senac, 2007.

BARTHES, Roland. **A câmara clara – nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, W. **Pequena história da fotografia**. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas. São Paulo: Brasiliense, 1993. v. 2.

CARTIER-BRESSON, Henri. **O imaginário segundo a natureza**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Campinas: Papirus, 1993.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

MUSEUM LUDWIG DE COLÓNIA. **Fotografia do Século XX**. Taschen, 2008.

GUIA COMPLETO DE FOTOGRAFIA. National Geographic. São Paulo: Abril, 2008.

HEDGECOE, John. **O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos**. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2007.

KELBY, Scott. **Adobe Photoshop Lightroom 2 para fotógrafos digitais.** Rio de Janeiro: Alta Books,

2009.

KUBRUSLY, Claudio Araujo. **O que é fotografia.** Coleção Primeiros Passos. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LANGFORD, Michael; SMITH, Richard Sawdon; FOX, Anna. **Fotografia básica de Langford. Guia**

completo para fotógrafos. 8. ed. São Paulo: Artmed, 2008.

LIMA, Ivan. **A fotografia é a linguagem.** Rio de Janeiro: Espaço e Tempo, 1988.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular: introdução à fotografia**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. 1 ed. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MILANI, André. **GIMP – Guia do usuário**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2008.

MORAZ, Eduardo; FERRARI, Fabricio Augusto. **Universidade Photoshop – desvende os recursos**

dessa poderosa ferramenta. 2. ed. São Paulo: Digerati, 2009.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Coordenação de Multimeios.** Disponível em: www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/multimeios. Acesso em: 30 mar. 2010.

PATRICIO, Djalma. **Curso básico de fotografia.** Blumenau: Editora da FURB, 1999.

O PRAZER de Fotografar. Um guia do equipamento e das técnicas para fotografar melhor. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia.** São Paulo: Companhia das Letras, 1977.

VÉSICA, Fabrízio. **Guia prático de Photoshop CS4**. São Paulo: Digerati, 2009.

2 ARTES AUDIOVISUAIS

Marcelo Munhoz

As artes audiovisuais, cujas peças são veiculadas em cinema, televisão ou web, são as artes das imagens em movimento, acompanhadas ou não de som. Isso significa que uma história ou uma ideia que se pretenda transformar em filme, programa ou vídeo da internet terá que ser pensada, em primeiro lugar, em imagens.

E como é o processo de transformar uma história ou uma ideia em uma seqüência de imagens em movimento que se defina como um ***filme, vídeo*** ou ***programa***? Vamos conhecer algumas etapas necessárias (ou altamente recomendáveis) para que essa transformação aconteça da melhor forma possível.

2.1 DEFINIÇÕES INICIAIS

Alguns realizadores iniciantes confundem a realização de um filme com o momento da gravação das imagens. Mas logo surgem algumas questões: "a ideia do meu vídeo era boa, mas poderia estar mais clara", ou "a ideia do vídeo está clara, mas está sem graça", ou ainda "no primeiro vídeo eu tive sorte, agora ela foi embora". Faltou planejamento, um tema definido, um ponto de vista claro, uma estrutura? A resposta, então, poderia ser "faltou um roteiro".

O roteiro é uma etapa fundamental na realização de um filme ou programa, tanto quanto a gravação. Ele define quais imagens, situações, entrevistas ou diálogos devem ser coletados durante a gravação para que você possa fazer o seu filme na edição, ou montagem. Alguns diretores comparam o processo de realizar um filme a cozinhar. Você escolhe sua receita (define seu tema e ponto de vista), faz uma lista de compras (roteiro e decupagem de planos), vai às compras dos ingredientes (gravação), volta para a cozinha (computador ou sala de edição) e cozinha (edita e finaliza seu filme), equilibrando os ingredientes de sua receita com os temperos (como a música).

Vamos observar a seguir algumas definições iniciais que podem servir como ponto de partida para escrita de um roteiro. Caso você pretenda produzir um vídeo documental, demonstrativo ou outra peça audiovisual construída com situações coletadas nas gravações, as definições abaixo podem permitir que você parta para a gravação sem um roteiro totalmente estruturado em mãos. Alertamos, no entanto, que para realização de vídeos ficcionais, que partem da construção de situações que não existem, um roteiro bem estruturado e decupado é o caminho mais seguro.

Definição do tema e do ponto de vista

O realizador audiovisual (amador ou profissional) precisa responder a duas grandes perguntas antes de começar sua produção: *Sobre o que é este filme? Como vou falar sobre isso?* Tendo a resposta a estas duas perguntas será muito mais fácil responder à grande pergunta do momento da gravação: *O que vou filmar?* Ou seja, é necessário planejar o que vou gravar. Isso não significa que você não poderá estar aberto a situações interessantes e inesperadas. Com um tema definido, você poderá aproveitá-las,

mas sem perder seu objetivo. E, caso nada incrível aconteça nas gravações, ainda assim você terá um bom vídeo sobre o tema definido.

Mas como delinear, ou definir, um tema? Vamos observar um exemplo. Imagine que você quer fazer um filme sobre balões de ar quente. Tudo preparado, chegou o momento da gravação: *O que vou filmar?* Se a sua resposta for "balões de ar quente" e nada mais, então sua definição do tema ainda não foi suficiente. Por mais lindas que sejam suas imagens de balões de ar quente, em um minuto os espectadores do seu vídeo começarão a se perguntar: "Por que estou assistindo isso? *Sobre o que* é este programa?"

Se você definir que o tema de seu programa sobre balões de ar quente é "a física desses balões", talvez você queira gravar os detalhes da atividade do balonista no enchimento do balão e no aquecimento do ar, as tarefas e os equipamentos envolvidos, talvez uma entrevista em que o balonista fale dos princípios físicos que possibilitam a um balão subir aos céus. Já se o seu tema for "o balonismo como *hobby*", uma sugestão seria passar um tempo com um balonista. Observar, fazer perguntas. Como é o cotidiano de um balonista? O que o fez começar? Quais são as tarefas? As respostas a essas perguntas lhe darão ideias para situações a serem registradas. Anote-as e encontre o melhor momento para gravá-las. O tema, como nos dois exemplos acima, ajuda o espectador a criar uma relação pessoal com o programa.

Outro elemento que orienta a relação do público é a definição de um ponto de vista. Não se trata de contar sua história ou ideia de forma tendenciosa, mas de encontrar uma forma de dividir a sua experiência do tema com seu público, específico ou não.

Voltemos aos exemplos do vídeo sobre balões de ar quente. O vídeo que explora o aspecto físico dos balões pode ser realizado adotando-se o ponto de vista de uma criança. Isso irá determinar a escolha das imagens que você irá produzir, o grau de complexidade das entrevistas, etc. Talvez você escolha acompanhar a experiência de uma criança durante a jornada de um balonista. Este mesmo vídeo pode adotar o ponto de vista apaixonado de um balonista, que mostrará seu trabalho enquanto realiza sua tarefas. A definição de um ponto de vista abre um campo vasto de possibilidades de exploração do seu tema.

Definição das sequências

Tendo definido seu tema e ponto de vista, monte uma lista de blocos (ou sequências) que podem ser interessantes para o seu vídeo. A montagem das sequências nos dá uma idéia do vídeo como um todo. É como quando temos que planejar uma palestra: não precisamos escrever todas as palavras que iremos falar, mas é recomendável que enumeremos os tópicos que serão desenvolvidos. Desta forma, podemos dar a cada ideia a devida atenção (e até improvisar) sabendo que podemos retomar o "fio da meada", realizar toda a apresentação e controlar o tempo.

Uma sequência é um parágrafo de imagens, ou seja, um conjunto de frases (as imagens ou planos) que formam uma pequena unidade de ideias. Estas unidades, uma a uma, formarão a ideia do filme como um todo. Portanto, é recomendável pensar nas sequências do seu vídeo. Assim como em uma palestra, tendo pré-definido a ideia de cada sequência (como um parágrafo), será mais fácil buscar as imagens (como frases) para construir seu vídeo como um todo (como uma palestra).

Depois, na edição, você poderá mudar a ordem das sequências, cortar imagens ou sequências inteiras, enfim, "cozinhar" sua matéria-prima para ter o melhor resultado final. Mas, tendo pensado em sequências, seu material estará completo e mais ou menos organizado.

Veremos a seguir alguns dos fundamentos do roteiro cinematográfico, muito úteis para realizadores profissionais ou amadores.

2.2 ROTEIRO

Como um livro, o roteiro conta por escrito a história ou a ideia que um filme, vídeo ou programa irá contar. O roteiro, no entanto, não será publicado e vendido: será impresso apenas para servir como um guia do trabalho de todos os que realizam a peça audiovisual. Sim, trata-se de uma obra escrita, mas com uma característica peculiar: *o roteiro já é o filme*. É o primeiro estágio de um filme.

Portanto, a linguagem literária, por melhor que seja, não é apropriada para um roteiro. Um texto "bem escrito" não resulta necessariamente em uma boa cena. O roteirista deve escrever pensando como um diretor de vídeo ou cinema. E quanto mais o vídeo ou filme estiver presente no texto escrito, maior as chances de termos em mãos um bom roteiro. Ou seja, *um roteiro deve nos fazer ver o filme em nossa mente*.

Portanto algumas formas usadas constantemente na descrição de situações ou narração de histórias não são adequadas a um roteiro audiovisual. Para compreendermos um pouco essa diferença, tomemos a descrição de uma situação e vejamos como ela seria transformada em um roteiro de forma adequada. O exemplo abaixo foi adaptado de um exercício contido no livro "Direção de Cinema: técnicas e estética" de Michael Rabiger. (RABIGER, p. 2007)

DESCRIÇÃO DA SITUAÇÃO (LINGUAGEM LITERÁRIA)

Era o dia do aniversário da sogra de Maria e ela estava atrasada para a festa surpresa. Além disso, ela precisava passar em casa para pegar o presente da sogra enquanto seu marido esperava ansioso pela sua chegada no lugar da festa.

Ao chegar em frente ao seu prédio, desceu do carro e, ao subir as escadas da entrada, descobriu que havia perdido a chave do seu apartamento. Ela voltou para procurar pela chave em seu carro, mas descobriu que ele também estava fechado e que as chaves dele também haviam sumido. Ela cogitou a possibilidade de ter deixado a chave na ignição, mas, olhando através do vidro, viu que a chave não estava lá. Depois de um momento de exasperação, acabou descobrindo os dois molhos de chave caídos no meio-fio ao lado do carro. Aliviada, juntou as chaves e correu para seu apartamento.

ROTEIRO (LINGUAGEM AUDIOVISUAL)

CENA 1 – INT. CARRO DE MARIA – DIA

MARIA, uma mulher elegante de aproximadamente 35 anos, dirige e fala no telefone celular.

MARIA

Querido, calma! Ainda faltam 15 minutos para sua mãe chegar. Eu só preciso passar em casa e pegar o presente dela.

(É interrompida pelo marido no telefone. Escuta.)

Não, eu não vou estragar a surpresa! Eu prometo que consigo chegar no horário.

Maria desliga o telefone. Olha ansiosa para o semáforo fechado.

CENA 2 – EXT. FRENTE DO PRÉDIO DE MARIA – DIA

Fachada de um pequeno prédio de apartamentos residenciais. Maria estaciona o carro e sai rapidamente. Fecha a porta do carro e corre para a escada de entrada do prédio. Ao chegar ao topo da escada, pára e procura algo dentro da bolsa. Desce a escada, procurando por algo no caminho, e volta para junto do carro. Tenta abrir a porta e não consegue. Revira a bolsa e os bolsos. Abaixa-se e olha pela janela, na direção da ignição, que está vazia. Frustrada, pega o celular e disca. Olhando para o chão, sorri. Ela se abaixa e junta dois molhos de chaves do meio-fio. Escuta alguém no celular.

MARIA
Querido? É você? Não, está tudo bem. Em 10 minutos estou aí.

Com as chaves na mão corre para a entrada do prédio e entra.

Observando a transformação acima, percebemos logo em uma primeira leitura que o formato de roteiro audiovisual nos aproxima do filme que nos contará a situação, deixando elementos de pura literatura para trás. Isso se dá essencialmente por uma adaptação em relação à *forma de linguagem* e à *estrutura* de um roteiro audiovisual. Vamos observar esses elementos.

A forma de linguagem do roteiro audiovisual

A primeira exigência é que em um roteiro pouco é *dito*. Tudo deve ser *mostrado* ou *sugerido*. Cada informação como “era o dia do aniversário da sogra de Maria e ela estava atrasada para a festa surpresa” ou “acabou descobrindo os dois molhos de chave caídos no meio-fio ao lado do carro” – precisa encontrar uma ou mais imagens que nos contem estas pequenas células da história.

Diálogos podem ajudar a fornecer informações necessárias para compreensão da história aos espectadores, desde que estejam plenamente inseridos na situação e possam contribuir para a história, como na fala de Maria no carro, que revela sua determinação em resolver tudo para o marido apesar do pouco tempo disponível. Um diálogo criado com função puramente informativa provavelmente irá parecer exatamente isso ao espectador: algo como uma placa de trânsito, pura informação. A regra é: tudo deve servir à situação.

Em segundo lugar, em uma história que se conte através de uma sucessão de imagens, cabe fazer uma constatação inexorável: *cada imagem sempre acontece no presente*. Portanto, sua descrição em um roteiro audiovisual deve estar no presente. Se, em uma história audiovisual, algo importante *aconteceu* no passado, então: (1) vimos esse acontecimento há pouco no filme como *presente*; ou (2) alguém conta no *presente* esse acontecimento; ou (3) vemos o acontecimento em *flashback*, também no *presente*.

Em terceiro lugar, para que todos os leitores (diretor, produtor, atores, etc.) possam “ver o filme em suas mentes”, as descrições devem estar *na terceira pessoa*, de forma clara e objetiva.

Desta forma, concluímos que a linguagem do roteiro audiovisual deve construir *imagens* que *contem* a história, no presente e na terceira pessoa.

A estrutura do roteiro audiovisual

Um filme é dividido em *cenas*. Uma cena, na definição de Michael Rabiger, é “um episódio ou seqüência de eventos que geralmente acontecem em um local definido ou durante um período de tempo” (RABIGER, 2006, p. 31). Ou seja, em uma história ou acontecimento roteirizado, toda

vez que mudamos de ambiente, é recomendável que a cena mude. Se há um salto no tempo, temos também uma nova cena.

Em nosso pequeno roteiro, a CENA 1 se passa dentro do carro de Maria. Quando cortamos para a frente de seu prédio, abrimos a CENA 2. Se, depois que Maria encontrou suas chaves, resolvêssemos vê-la pegando o presente em seu apartamento, abriríamos uma nova cena com o seguinte cabeçalho:

CENA 3 – INT. APARTAMENTO DE MARIA – DIA

Se, ao invés disso, continuássemos na frente do prédio e déssemos um salto de cinco minutos no tempo para vê-la saindo do prédio com o presente nas mãos, teríamos da mesma forma uma nova cena.

Uma cena geralmente é formatada com os seguintes elementos:

- CABEÇALHO – breve descrição do lugar da cena, período do dia e indicação se o ambiente é interno ou externo;
- DESCRIÇÃO DAS AÇÕES – sempre em imagens, no presente e na 3ª pessoa;
- DIÁLOGOS – destacados, com o nome dos personagens e *rubricas* (indicações de ações ou sentimentos) entre parênteses, se necessárias.

Utilizando estas sugestões consagradas de linguagem e estrutura, você estará *se comunicando* com a equipe do filme para que eles venham a produzir o filme que você imaginou. Se é você mesmo quem irá realizar seu roteiro, esta é a melhor forma de comunicar suas ideas à sua equipe. E se, na roda viva das gravações, você se perder, o roteiro é sempre o porto seguro para lembrar-se *sobre o que é esse filme*.

Se *o roteiro já é o filme*, como dissemos acima, é muito recomendável mostrar seu roteiro formatado a pessoas qualificadas ou cuja opinião você respeita, que poderão oferecer sugestões valiosas para sua ideia, história, personagens, etc. Estas sugestões podem muito mais facilmente ser incorporadas ao seu filme ou vídeo antes de ele sair do papel do que depois de horas (ou dias, ou semanas...) de produção.

E por falar em tirar um filme do papel, vamos agora entender um pouco melhor alguns elementos de que a linguagem audiovisual é feita para avaliar possíveis formas de se gravar um filme.

2.3 LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA

Um filme é feito de imagens (ou *planos*)

Com o roteiro em mãos, agora é a vez do diretor e sua equipe transformarem o que está no papel em um filme. Locações definidas, atores ensaiados, luzes acesas. Com o roteiro já podemos responder à pergunta “O que vou filmar?” Mas a verdadeira arte do diretor de vídeo ou cinema se revela através de sua resposta a outra pergunta: “Onde coloco a câmera?”

Esta é uma decisão, em última instância, do diretor, o “contador da história” do filme ou vídeo. Ele é o responsável por outra etapa fundamental da realização, chamada *decupagem*, em que o diretor, partindo do roteiro, elabora o *roteiro técnico* do filme ou vídeo. No *roteiro técnico* está definido como será filmada cada cena. Veremos adiante um exemplo de como o diretor pode se valer ainda de uma

planta baixa e de um *storyboard* para ele e sua equipe visualizarem cada imagem das cenas que ele tem em mente.

TRÊS FERRAMENTAS DO DIRETOR	
ROTEIRO TÉCNICO	Descrição detalhada das imagens (ou planos) com que será filmada cada cena.
PLANTA BAIXA	Planta (ou desenho em escala) do cenário da cena (ou locação) com indicações de mobiliário, da movimentação dos atores (ou marcação) e definição das posições de câmera.
STORYBOARD	Desenho aproximado das imagens (ou planos) que serão usadas para "contar a história" da cena.

Com estas três ferramentas, o diretor responderá não só onde colocar a câmera, mas definirá com quantas imagens irá "contar a história" daquela cena. Porém, antes de exemplificarmos o uso dessas ferramentas observando a situação de Maria se transformar em roteiro técnico, planta baixa e *storyboard*, vamos entender as possibilidades da unidade fundamental da linguagem audiovisual, que recebe o nome de *plano*.

Plano é um trecho de filme ou vídeo rodado ininterruptamente. Essa imagem em movimento é produzida por uma sucessão de imagens fixas (também chamadas de fotogramas ou *frames*). Os planos variam na dimensão em que mostram seus elementos (cenário, objetos, atores, etc) e na sua duração, podendo ser fixos e em movimento. Planos são as unidades que compõem uma cena, que por sua vez é a unidade que compõe um filme.

Por isso, vamos conhecer as possibilidades e variáveis de um *plano* e perceber como cada variação agrega uma ideia a esse *plano*. Estudaremos essas variações quanto aos *enquadramentos*, *ângulos de filmagem* e *movimentos de câmera*.

2.4 ENQUADRAMENTOS

O **plano geral** privilegia a paisagem ou o lugar onde os personagens estão inseridos, mostrando a amplitude do espaço em que estão inseridos. É muito usado para "contar" ao espectador, de forma geral, onde a ação vai se passar. Mas também pode servir para revelar a situação de personagens. Por exemplo, um *plano* de um personagem, visto como um pequeno ponto no meio da imensidão do deserto, pode nos passar a sensação da fragilidade dele frente às forças colossais na natureza, ou mesmo nos dar a ideia de que ele tem um longo caminho a sua frente. Para contar em imagens a situação de Maria que roteirizamos, poderíamos abrir a CENA 2 com um *plano geral* da frente de seu prédio para apresentar o espaço da ação desta cena descrita no roteiro ("*Fachada de um pequeno prédio de apartamentos residenciais.*").

Já no ***plano conjunto*** os personagens existem, tanto por si mesmos quanto pelo grupo que formam. Há um equilíbrio da presença dos personagens e do espaço em que estão inseridos, vasto o bastante para poderem movimentar-se. É uma cena um pouco mais restrita.

Em ***plano médio*** nos aproximamos dos personagens, geralmente cortando-os na altura da

cintura. Cria-se um equilíbrio da presença dos personagens e do espaço em que estão inseridos. O espaço já não se impõe com tanta força quanto no *plano geral*. Conseguimos acompanhar melhor a ação, mas ainda mantemos sua relação com o ambiente, ou com seus elementos. O ***plano americano*** é uma variação um pouco maior do plano médio, cortando os personagens pelo joelho. Esta estranha forma de enquadramento popularizou-se nas cenas de duelo dos *faroestes* norte-americanos (daí o seu nome), em que, além do rosto do personagem, interessava aos realizadores mostrar a arma em sua cartucheira, prestes a ser sacada.

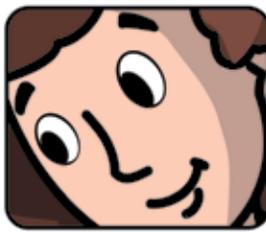
PLANO GERAL (PG)

PLANO AMERICANO (PA) .

PLANO MÉDIO (PM)

Com o ***primeiro plano*** ou ***close-up***, abandonamos a relação com o espaço e nos concentramos totalmente no personagem: seus pensamentos, suas reações e suas emoções. Este plano geralmente mostra ombros e cabeça, podendo variar até um ***primeiríssimo plano***, em que o rosto ocupa todo o enquadramento. Se o *plano geral* mostra o mundo externo, o *primeiro plano* mostra o mundo interno dos personagens, por isso é usado para acentuar a dramaticidade em determinadas situações.

Já o ***plano detalhe*** isola partes do corpo ou objeto da ação que possui valor dramático ou narrativo intenso como, por exemplo, um olho, uma boca, uma chave na ignição ou uma arma.

PRIMEIRO PLANO (PP)

PRIMEIRÍSSIMO PLANO (PPP)

PLANO DETALHE (PD)

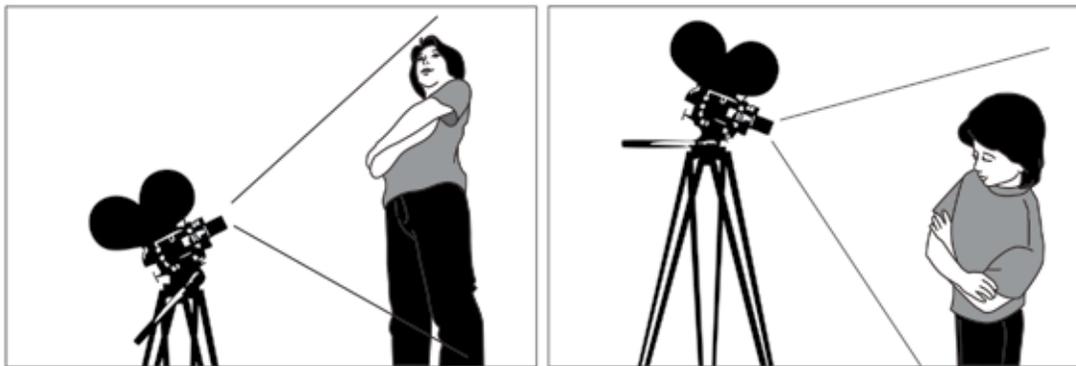
Variação dos planos, em relação ao enquadramento

Ainda sobre esta gramática da linguagem audiovisual, vale lembrar que cada enquadramento é um

recorte da realidade da história que o diretor escolhe mostrar, mas ele pode contar com a imaginação do espectador para criar em sua mente aquilo que a imagem não mostra, mas sugere. É o que em linguagem audiovisual recebe o nome de ***elipse***. Quantas vezes já vimos uma imagem parecida com esta: um pedestre para numa esquina; escutamos o som de freios e uma batida; através da expressão do pedestre percebemos a gravidade do acidente. Bons diretores sabem que, na maioria das vezes, a melhor imagem é aquela que o espectador cria em sua mente, bastando um "empurrãozinho" da imagem na tela.

Esse pequeno repertório de enquadramentos e a "ajuda" da *elipse* já é suficiente para orientar melhor nosso olhar como espectador sobre os acontecimentos da história e dos personagens. Mas há ainda variantes de ângulos e movimentos de filmagem que agregam leituras sobre o que vemos nos planos.

Ângulos de filmagem

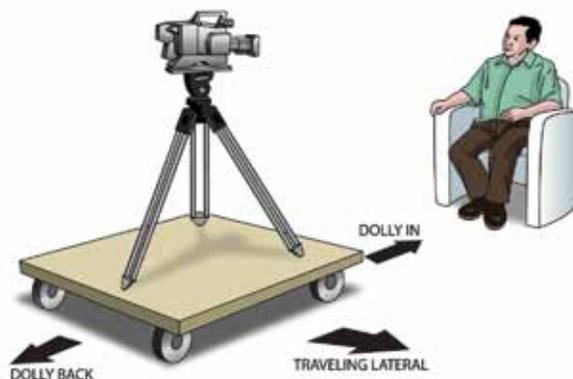
Com relação ao ângulo com que a câmera mostra personagens ou outros elementos de cena, a variação é o ***plongée***. Esta palavra, em francês, significa "mergulho". Em um plano em *plongée*, a câmera vê a cena de cima para baixo. Quando saímos do nível do olhar do personagem e nos colocamos em posição de superioridade, acentuamos sentimentos de impotência ou inferioridade vividos por esse personagem. Em oposição, a filmagem em ***contra-plongée*** observa a cena de baixo para cima, destacando a imponência ou superioridade do personagem ou objeto.

MOVIMENTOS DE CÂMERA

Um elemento único do cinema é a possibilidade de movimentar o ponto de vista de uma situação, ou seja, a câmera, para suscitar sensações ou ideias.

Uma ***panorâmica*** é quando a câmera gira horizontalmente sobre seu eixo (geralmente um tripé). Ela pode servir para acompanhar o movimento de alguém ou algo, "revelar" um elemento da cena, descrever detalhadamente elementos alinhados lado a lado, fazer-nos ver a extensão de um elemento ou estabelecer uma relação entre dois elementos distantes espacialmente. Por exemplo, podemos fazer uma panorâmica partindo de uma rua movimentada para terminá-la em uma casa imponente (estabelecendo a relação rua movimentada ⇔ casa).

Para uma panorâmica funcionar, é importante definir claramente o ponto de partida e o de chegada e gravá-los com tempo suficiente de câmera fixa para ter-se a opção de editar imagem de partida com a de chegada, eliminando o movimento, se ele não funcionar na montagem final. O tempo recomendável é de 10 segundos. Outra dica é fazer a panorâmica acompanhando o movimento de algum elemento da cena (um carro ou um personagem). Assim, nosso espectador geralmente acompanhará a panorâmica intuitivamente, sem ficar "reparando" que a câmera se movimenta.

O ***tilt*** é a variação vertical da panorâmica, com as mesmas funções, mas trabalhando com elementos alinhados de cima para baixo ou vice-versa. É o clássico plano em que vemos um personagem entrando na portaria de um prédio e, em *tilt*, subimos a imagem para mostrar a altura da construção, terminando em um contra-*plongée* do topo do edifício.

O ***zoom*** é um movimento óptico, produzido por um conjunto de lentes da câmera. Em um movimento de *zoom in*, nos "aproximamos" da cena; com um *zoom out,* nos "afastamos". Os movimentos estão entre aspas porque a câmera efetivamente não varia sua distância dos elementos. Trata-se de uma aproximação puramente óptica.

Já no caso do ***travelling***, a câmera se movimenta em relação ao elemento de cena ou personagem. A palavra em inglês quer dizer "viajando". Conta-se que o *travelling* foi descoberto por um dos operadores de câmera dos irmãos Lumière, os inventores do cinema, quando ele filmou os canais de Veneza com o cinematógrafo sobre uma gôndola. Hoje, o *travelling* geralmente é feito com a câmera colocada em um carrinho sobre trilhos.

Para uma movimentação de câmera que se aproxima do elemento de cena, ao invés do uso de trilhos (que apareceriam na imagem), o dispositivo usado é o ***dolly***, um carrinho que se movimenta suavemente sem a necessidade de trilhos. Os movimentos de aproximação e afastamento do elemento de cena recebem assim os nomes de *dolly in* e *dolly back*, respectivamente.

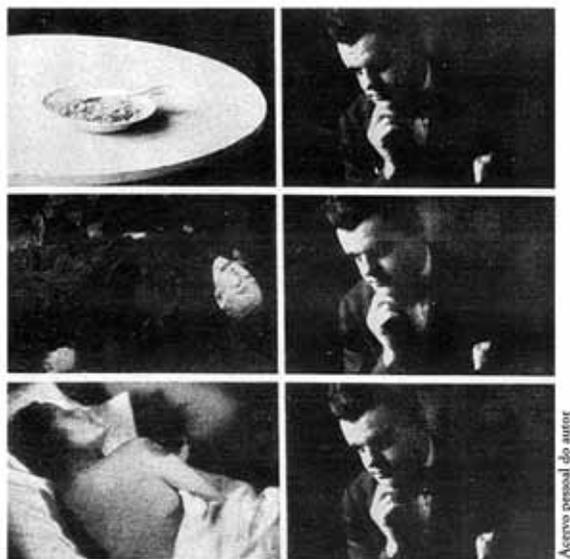
Outros equipamentos também ampliam as possibilidades de movimentos suaves de câmera. A ***grua***, parecida com um guindaste, permite movimentos não apenas horizontais, mas em todas as direções, erguendo-se do chão. Finalmente, o ***steady cam*** é um braço mecânico adaptado ao corpo do cinegrafista em que a câmera é colocada. Ele permite que o cinegrafista se movimente livremente como

se estivesse com a câmera na mão, mas eliminando todas as oscilações características da "câmera na mão", dando a sensação de que a câmera flutua no ar.

Todas as máquinas citadas (*travelling, dolly,* grua e *steady cam*) visam a realização de movimentos de câmera eliminando as oscilações de uma câmera na mão. No entanto, a "sujeira" ou o "nervosismo" da câmera na mão vêm sendo usados há muito tempo também como um elemento de linguagem que enriquece artística e narrativamente filmes como "O Resgate do Soldado Ryan" de Steven Spielberg.

Pensando na relação de um plano com outro (prevendo a edição)

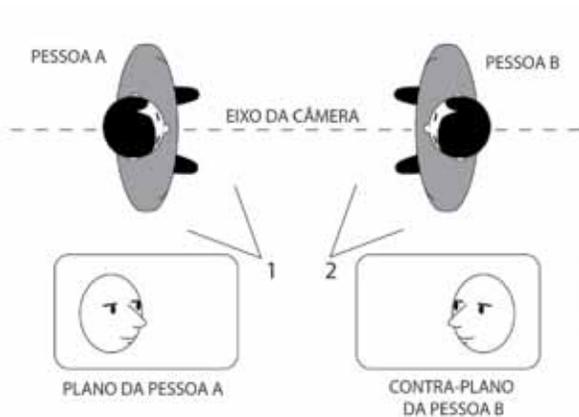
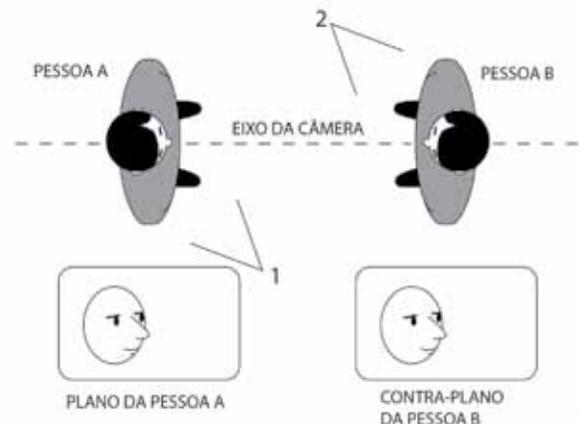
Diante de tantas possibilidade de planos, cabe ressaltar dois conceitos que tratam da relação entre dois planos, já pensando na edição, ou montagem, deles. O primeiro desses conceitos é o de ***justaposição de imagens***. Para compreender o que significa isso, nada melhor do que narrar o experimento que um cineasta russo chamado Lev Kuleshov (1899 – 1970) realizou em 1921.

Kuleshov filmou um *close-up* de um homem observando algo e montou essa imagem seguida de um *close-up* de um prato de comida, de uma senhora morta e de uma jovem. A plateia que assistiu à projeção reconheceu a fome do homem em relação ao prato de comida, o horror diante da senhora morta e o interesse em relação à jovem. Mas os realizadores sabiam que o *close-up* do homem era o mesmo e que ele estava sem nenhuma expressão específica.

O EFEITO KULESHOV (1922)

O Efeito Kuleshov, como passou a ser chamado, demonstrou o poder da montagem audiovisual, capaz de conseguir dar significados a uma tomada pela justaposição com uma outra, quando, a primeira, pura e simplesmente, não significaria nada. Para Kuleshov, mais importante que o conteúdo das imagens é a sua combinação. Antes e depois do experimento de Kuleshov, a *justaposição de imagens* vem sendo usada para contar melhor histórias, apresentar símbolos e provocar reflexão em espectadores no cinema, na TV e outras mídias audiovisuais.

Assim, percebemos que a montagem e a justaposição de imagens se baseiam em um processo intuitivo do ser humano: o de relacionar e buscar sentido entre dois elementos apresentados sucessivamente. O último conceito fundamental da linguagem audiovisual, o ***eixo de cena***, tem seu fundamento neste mesmo processo intuitivo.

Na vida real, estamos acostumados a ocupar uma posição observadora em relação aos acontecimentos. A câmera é isso: um observador. Agora imagine duas pessoas conversando e você colocado como observador a uma distância suficiente para formar, com as duas, a imagem de um ***plano médio*** delas. Digamos que a conversa se torne interessante e você resolva se aproximar. Quanto mais próximo você chegar, maior será a imagem de cada uma delas no "enquadramento" do seu campo visual, a tal ponto que você terá que movimentar sua cabeça e olhos da mesma forma que uma câmera executa sucessivas ***panorâmicas*** para acompanhar as expressões dos dois interlocutores. Aproximando-se ainda mais, o ângulo de sua panorâmica se tornará tão extenso que você instintivamente piscará os olhos para não ficar tonto. Ao invés de ver todo o espaço entre um e outro participante do diálogo, você naturalmente terá selecionado seus dois elementos de interesse: pessoa A e pessoa B. Esse é o princípio da ideia de ***plano e contraplano*** ao assistirmos a um diálogo na tela. Se a pessoa A olha para a direita e a pessoa B

olha para a esquerda, é claro: estão conversando! Há uma linha de relação entre elas, chamada de ***eixo***.

RESPEITANDO O LADO DO EIXO, VEMOS OS DOIS PERSONAGENS OLHANDO UM PARA O OUTRO NOS PLANOS.

ATRAVESSANDO O EIXO, OS DOIS PERSONAGENS PERDEM A RELAÇÃO DE OLHAR NOS PLANOS.

No primeiro desenho, as posições de câmera 1 e 2 estão do mesmo lado do eixo de relação dos personagens, produzindo dois *close-ups* que, editados, darão a sensação de contato visual entre eles. No segundo desenho, a câmera 2 atravessa o eixo para gravar o close do segundo personagem. Ao editarmos as duas imagens, teremos a sensação de que os dois estão olhando na mesma direção, ou de que o personagem 1 olha para a nuca de 2.

O respeito ao *eixo de cena* fará com que nossos planos de uma cena não pareçam “desencontrados”. Ele dá coerência não só em diálogos, mas em toda a justaposição de dois planos que envolva direção: um personagem olhando um objeto, o sentido de uma caminhada, o trajeto de um carro, etc.

E assim, com pouco mais de uma dúzia de variáveis de enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera, retratando os mais variados elementos de cena combinados indefinidamente, é que realizadores criativos inventam constantemente formas de contar histórias cheias de vida, surpresas e revelações.

Para exercitarmos o uso desses elementos de linguagem audiovisual, tomemos o nosso pequeno roteiro dos percalços de Maria com o aniversário da sogra e vejamos como ele poderia ser preparado para gravação, usando as seguintes ferramentas:

- o roteiro técnico (decupagem);
- a planta baixa;
- o *storyboard*.

2.5 LINGUAGEM AUDIOVISUAL

DECUPAGEM:

CENA 1 – INT. CARRO DE MARIA – DIA

PLANO 1 – PM (plano médio) de MARIA dirigindo e falando ao celular com o marido.

PLANO 2 – CLOSE-UP de MARIA desligando o telefone e olhando ansiosa para frente.

PLANO 3 – PD (plano detalhe) do semáforo fechado.

CENA 2 – INT. FRENTE DO PRÉDIO DE MARIA – DIA

PLANO 1a – PG (plano geral) Fachada de um pequeno prédio de apartamentos residenciais. MARIA estaciona o carro e sai rapidamente. Fecha a porta do carro e corre para a escada de entrada do prédio.

PLANO 2a – PAN (panorâmica) da caminhada de MARIA em PM, chegando ao topo da escada, parando e procurando dentro da bolsa.

PLANO 3 – PD das mãos de MARIA revirando a bolsa.

PLANO 4 – CLOSE-UP da expressão de MARIA olhando dentro da bolsa.

PLANO 2b - PAN em PM acompanha MARIA descendo a escada, procurando por algo no caminho, e voltando para junto do carro. Tenta abrir a porta e não consegue. Revira a bolsa e os bolsos.

PLANO 5 – CLOSE-UP de MARIA através do vidro do carro, abaixando-se e olhando pela janela na direção da ignição.

PLANO 6 – PD da ignição vazia.

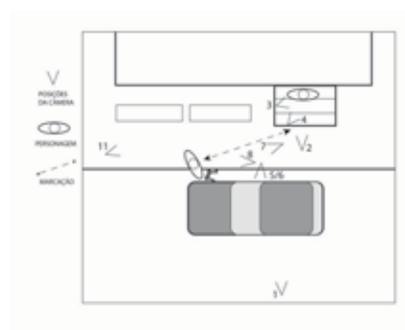
PLANO 7a – CLOSE-UP de MARIA pegando o celular e discando frustrada. Ela olha para o chão e sorri.

PLANO 8 – PD dos dois molhos de chaves do meio-fio. A mão de MARIA entra, pega as chaves e sai.

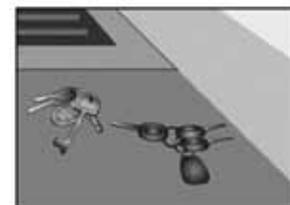
PLANO 7b – CLOSE de MARIA que, aliviada, fala ao celular.

PLANO 1b – PG da frente do prédio. MARIA corre para a entrada do prédio e entra.

PLANTA BAIXA:

Agora vamos observar uma planta baixa da CENA 2 do nosso roteiro técnico. Conforme citado anteriormente, a planta baixa apresentará um esquema geral da movimentação dos atores (também chamada de marcação), da disposição do cenário e das posições em que a câmera será colocada para gravação de cada plano. Observe como algumas posições de câmera já foram nomeadas prevendo o seu aproveitamento em dois momentos diferentes (caso dos planos 1a/1b, 2a/2b e 7a/7b).

PLANTA BAIXA (POSICIONAMENTO DE CÂMERA E MARCAÇÃO)

STORYBOARD

Com o roteiro técnico e a planta baixa, a última ferramenta de decupagem das gravações usada pelo diretor pode ser o *storyboard*, que é o filme contado em quadros que representam cada plano como um rascunho do roteiro em imagens ou desenhos. Muitos diretores dispensam essa ferramenta por considerar o roteiro técnico e a planta baixa suficientes para visualização do filme. Mesmo assim, a título de exemplo, vamos observar como nosso conjunto de planos (ou seja, nossa cena) ficaria em um *storyboard*.

STORYBOARD (POSICIONAMENTO DE CÂMERA E MARCAÇÃO)

Com estas ferramentas, um diretor estaria plenamente preparado para guiar sua equipe na realização dos planos necessários para contar a breve história de Maria. Mas, por mais importante que

seja a decupagem, saber os planos que serão gravados é apenas uma parte do trabalho de realização de um vídeo ou filme. Para que cada imagem gravada produza a ilusão de realidade que dá força a uma história, há uma série de tarefas que dizem respeito às áreas de produção, direção de fotografia, direção de arte e captação de som que precisam ser cuidadosamente cumpridas.

Vamos a seguir falar brevemente de cada uma delas tentando pontuar elementos úteis ao seu trabalho, tenha você uma equipe ou seja você toda a sua equipe.

2.6 PRODUÇÃO

Executar a produção de um filme ou vídeo significa viabilizar a sua realização. O produtor se envolve com o projeto desde a concepção até a sua finalização, controlando os recursos, a contratação da equipe e supervisionando toda a parte concreta da criação cinematográfica.

A extensão do trabalho de produção em um filme pode ser tal que se tornam necessárias tantas divisões: produtor executivo, diretor de produção, assistentes, etc. Mas, para compreendermos algumas das principais tarefas de produção, tomemos como exemplo a produção da pequena situação de Maria e o presente da sogra.

O produtor interage com toda equipe do filme, providenciando o que for necessário. Mas sua primeira ação geralmente é solicitar o roteiro do filme e fazer uma ***decupagem de produção***, anotando cena a cena o que acha que será necessário para concretizar cada plano do filme: essa cena será gravada na rua? Se é de dia, ela se passa em algum horário específico? Será necessário fechar a rua? Que tipo de carro é esse? Quais são as cores dos elementos em cena? Etc, etc...

Essas anotações serão repassadas em reuniões com a equipe, especialmente com o chamado ***tripé artístico do filme***: o diretor, o diretor de arte e o diretor de fotografia. São eles os responsáveis pelas principais decisões criativas do filme, aqueles que "darão a cara" do filme, portanto o produtor deve sempre trabalhar muito bem sintonizado com estes profissionais, consultando-os constantemente.

A imagem de um tetraedro representando as principais funções na produção de um filme é bem apropriada: cada um dos vértices está conectado com os outros três e "depende" deles para sustentar a figura. Da mesma forma, esses quatro profissionais estão em contato constante entre si, porque dependem intensamente uns dos outros para realizar suas próprias tarefas. Por exemplo: o produtor, para providenciar os elementos de cena necessários, precisa das orientações do diretor de arte (responsável pelas cores, formas e texturas do filme). O diretor de arte precisa consultar o diretor de fotografia (responsável pela iluminação, lentes e enquadramentos das imagens do filme) para saber como será a imagem desses elementos. No meio dessas decisões está o diretor, que, através de sua "visão da história", dará unidade e sentido a todos os elementos da cena.

Dessa forma, vamos observar algumas tarefas de produção que deveriam ser realizadas *antes, durante* e *depois* da gravação da CENA 2 do nosso roteiro:

- ANTES: marcar o dia de gravação e horário com toda a equipe e elenco que participam da cena; definir com o diretor e o diretor de arte quais serão o carro, o prédio e a rua de Maria, para em seguida alugar ou emprestar os dois primeiros e solicitar autorização do departamento de trânsito para gravar na rua

e parar o trânsito, se necessário; consultar a decupagem para definir se será necessária a contratação de figurantes; comprar, alugar ou emprestar o figurino de Maria (já definido pelo diretor de arte); levantar o equipamento de gravação e luz necessários para a gravação; providenciar lanche e transporte para toda equipe e elenco; deixar pronto um plano B (gravação de outra cena), para o caso de chuva.

- DURANTE: atender às necessidades previstas e inesperadas de todos durante a gravação, parar o trânsito quando necessário, etc. Caso algum pedestre se torne um figurante improvisado, fazê-lo assinar um documento em que libera o uso de sua imagem para o filme.
- DEPOIS: devolver todos os elementos emprestados ou alugados; fazer ou encaminhar os pagamentos de cachês, aluguéis e despesas pendentes; manter o cronograma de gravações das outras cenas do filme em dia.

No caso de um documentário, o trabalho do produtor estará muito ligado à seleção (junto com o diretor) dos entrevistados, para posterior agendamento das entrevistas e situações que serão gravadas. Outras tarefas de produção são similares às necessárias para produção de ficção: providenciar locação, equipamento e equipe das gravações, cronograma de trabalho, pagamentos, etc.

Desta forma, vemos como o produtor (ou pessoas que cumpram com as tarefas de produção) é figura fundamental para concretização de um filme ou vídeo. Vamos observar as outras áreas de uma equipe cinematográfica para situar suas posições nessa "cadeia de produção".

2.7 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Executar a direção de fotografia de um vídeo, ou vestir a camisa deste profissional quando se trabalha sozinho ou numa equipe pequena, é preocupar-se com a imagem. Que câmera devo usar, ou como tirar o maior proveito da câmera que tenho disponível? Que luzes devo usar, ou como tirar proveito da luz natural ou da luz dos ambientes? Preciso usar um tripé? Como está o meu enquadramento? As imagens estão em foco e com a luminosidade adequada? São questões que dizem respeito ao diretor de fotografia.

Vamos supor que nosso projeto de filme está todo planificado e já temos condições de começar a responder às perguntas acima. Que câmera devo usar, ou como tirar o maior proveito da câmera que tenho disponível?

Hoje podemos encontrar no mercado câmeras de vídeo digital com ótima qualidade de imagem a um preço acessível. O que pode variar bastante é o controle que se tem sobre a formação da imagem. Fatores que influenciam diretamente na qualidade da imagem produzida pelo aparelho e que podem definir a escolha de quem vai comprar, alugar ou emprestar uma filmadora para seu trabalho:

- *Resolução da imagem:* temos as câmeras SD, ou seja, de definição *standard*, que tem 480 linhas de definição na horizontal; e temos as câmeras HD, que oferecem alta definição, variando entre 720 e 1080 linhas. Vale lembrar que a imagem só será exibida em alta definição de for veiculada em TVs de alta definição ou projetada com equipamento compatível. A nova mídia que dá suporte a filmes e vídeos de alta definição é o *Blu-ray*. Os DVDs só suportam material em definição *standard*, assim como os aparelhos de TV comuns, que não são HD.

- *Imagem progressiva ou entrelaçada:* algumas câmeras oferecem a possibilidade de se filmar de forma progressiva, e não entrelaçada. Os formatos progressivos são acompanhados da letra "P" ao final e os entrelaçados da letra "i". As câmeras que filmam em 24P, ou seja, 24 quadros progressivos, propiciam uma imagem parecida com a de cinema.
- *Tamanho e quantidade dos chips CCD ou CMOS:* estes chips destinam-se ao registro eletrônico de imagens projetadas em suas superfícies através das lentes de uma câmera, e influem diretamente na qualidade da imagem. Via de regra, quanto maior o chip, melhor a imagem produzida. São tamanhos comuns de CCD ou CMOS: 1/4, 1/3 e 1/2 de polegada. A quantidade de chips também é importante. Algumas câmeras possuem um só, mas as melhores trazem três, cada um deles responsável por uma das cores primarias (vermelho, verde e azul).
- *Qualidade da lente:* hoje as câmeras de vídeo oferecidas pelas marcas líderes do mercado vêm com lentes de ótima qualidade, fabricadas por empresas especialistas no setor, como a *Zeiss* ou a *Leica*. Na maioria das câmeras são lentes *zoom* fixas, não intercambiáveis, e é conveniente levar em conta somente a especificação do *zoom* ótico (ex: 12x ou 16x) já que com o *zoom* digital perde-se resolução de imagem.

Há outros fatores que podem influir na decisão de qual câmera usar nos dias de hoje. O suporte de gravação das imagens é um deles, pois foi-se o tempo em que todas as câmeras gravavam em fita. Hoje há possibilidade de filmadoras com HD interno de armazenamento das imagens e outras que utilizam cartões de memória. Nestes últimos casos, o fato de o material filmado já estar dividido em *clips* separados com cada tomada realizada facilita a captura para a ilha de edição. Por outro lado, é bom ter consciência de que você deverá fazer *back-up* (cópias de segurança) do material filmado, pois ele não estará disponível em fita para uso no futuro.

Outra especificação importante é a entrada de áudio da câmera. O ideal é que haja a possibilidade de se conectar um microfone externo, mais adequado para fazer entrevistas ou gravar diálogos. O microfone embutido nas câmeras grava o som geral dos ambientes, o que não dá clareza para o que está sendo dito por um ator ou entrevistado. Algumas câmeras amadoras vêm com uma entrada ***P2***, também conhecida como ***mini plug***, conexão típica de fones de ouvido. O ideal seria dispor de entradas balanceadas ***XLR***, que darão a possibilidade de trabalhar com microfones de qualidade.

Importante também é perceber a possibilidade de se fazer manualmente os ajustes de foco, íris, zoom, etc. Operadores ou câmera com maior experiência preferem fazer estes ajustes de forma manual, ainda que a maioria das câmeras ofereça a possibilidade automática. Nas câmeras muito pequenas é comum que os ajustes manuais sejam reduzidos ou estejam menos acessíveis. Por outro lado, trabalhar no modo automático pode ser conveniente para quem tem pouca experiência ou pouco tempo para o ajuste manual numa situação de documentário onde não há tempo para o ajuste ideal.

Vamos agora ver quais são os ajustes básicos que devem ser feitos na câmera antes de cada situação a ser filmada.

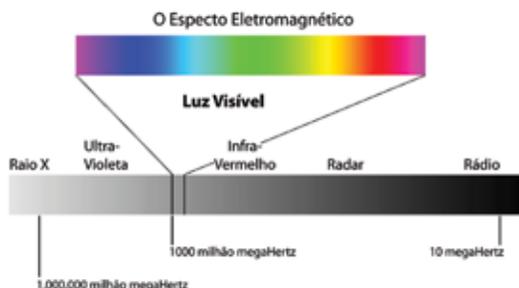
CÂMERA NA MÃO OU TRIPÉ?

Essa talvez seja a primeira decisão a ser tomada, colocar ou não a câmera sobre um tripé. Uma câmera feita "na mão" geralmente é sinônimo de instabilidade, por melhor que seja o operador, e

essa instabilidade é percebida por quem assiste o filme. A questão é: essa característica da imagem me serve? Quero passar nervosismo, ou quero dar um ar extra de espontaneidade, quero me utilizar do visual de câmera amadora? Se a resposta for não, seguramente o melhor a fazer é carregar o tripé junto. Mas também há outra exceção: numa situação de documentário onde não se sabe bem o que vai acontecer e o tripé pode ser um empecilho para a agilidade na troca de ponto de vista, talvez o melhor seja operar a câmera "na mão". E aí, quanto mais bem treinado você estiver melhor!

WHITE BALANCE

Antes de apertar o botão de ***white balance*** da câmera, vamos tentar entender de que exatamente estamos falando.

A luz é formada por partículas de onda chamadas fótons. A luz visível situa-se em um curto trecho do espectro eletromagnético entre aproximadamente 400 e 700 nanômetros (1 nanômetro = um bilionésimo de metro). A luz branca é produto de todas as cores visíveis combinadas. A cor da luz visível varia de acordo com sua amplitude de onda, sendo que o vermelho tem a maior e o violeta a mais curta.

Quando nos referimos à característica de cor de uma luz, ou à qualidade dessa luz, nos deparamos com o conceito de "temperatura de cor", que é medida em graus Kelvin. Esta medida faz referência a um corpo negro que, quando aquecido, absorve toda a radiação que incide sobre ele. Quando este corpo é aquecido a determinada temperatura ele começa a irradiar uma luz alaranjada. Quando recebe mais calor, irradia luz azulada, e com mais calor se aproxima da luz branca, até chegar em um ponto em que a cor não se altera mais. A seguinte lista mostra a temperatura de cor média de algumas fontes de luz comuns em graus Kelvin:

Céu azul claro	10000 – 15000 K
Céu nublado	6000 – 8000 K
Luz do sol ao meio-dia	6500 K
Luz do sol média	5400 – 6000 K
Lâmpadas *photo flood* de estúdio	3400 K
Lâmpadas tungstênio de estúdio	3200 K
Lâmpadas tungstênio caseiras	2500 – 3000 K
Uma vela	1200 – 1500 K

Regular o ***white balance***, ou "balanço de branco", é ajustar a câmera de acordo com a qualidade da luz incidente na cena. Todas as câmeras vêm pelo menos com o ajuste básico de opção entre:

- *daylight*, ou seja, para a luz do sol média de 5600 K, geralmente ilustrada pelo desenho de um pequeno sol;
- *tungsten*, ou seja, para as lâmpadas de estúdio com filamento de tungstênio, com temperatura de cor de 3200 K, geralmente ilustrada pelo desenho de uma pequena lâmpada.

A terceira opção de ajuste, e também a mais indicada, é a opção manual, onde se fecha o zoom da câmera em uma superfície branca e se "bate o branco", ou seja, se aperta o botão correspondente informando à câmera que sob aquela condição de luz a cor branca é aquela. É recomendável "bater o branco" sempre que houver variação nas condições de luz do ambiente onde se está filmando.

No modo automático muitas câmeras fazem o ajuste de branco que eletronicamente julgam conveniente, o que pode ser muito perigoso quando se trabalha com fontes de luz diferentes em um mesmo ambiente. As cores da imagem gravada podem mudar subitamente sem que o operador tenha controle sobre isso.

FOCO

Foco é outro elemento que pode ser ajustado automaticamente por todas as câmeras de vídeo. Quando há muita luz no ambiente e o elemento do enquadramento que deve estar em foco é muito evidente, não há problema. Agora, com pouca luz, deixar o foco no automático é correr o risco de ter a câmera procurando o foco a todo momento. E às vezes o elemento que desejamos ter em foco pode estar no canto de um enquadramento, e o foco automático da câmera insistir em focar algo que está mais ao fundo da cena, mas que não nos interessa. Já assistimos entrevistas onde o fundo estava em foco e o entrevistado desfocado, resultado de um operador de câmera inexperiente que resolveu apostar na facilidade do foco automático.

Se você tem condição de usar o foco manual, como numa situação de entrevista onde a distância entre a câmera e o entrevistado não mudará, esta é a melhor opção. Deixe para usar o foco automático em situações onde você não terá controle sobre o que vai acontecer e não terá tempo de focar a cada momento.

A melhor forma de se fazer manualmente o foco é fechar o máximo possível a lente *zoom* no elemento do enquadramento a ser focado, ajustar o foco, e depois voltar para o enquadramento desejado.

ENQUADRAMENTO

Compor um bom enquadramento, com equilíbrio e bem composto, é fruto da experiência. Mas pode ser um bom exercício observar com atenção as composições de grandes pintores e fotógrafos, para exercitar e educar o olhar.

Também é aconselhável seguir os estudos sobre proporção áurea, sobre as composições que nos parecem mais agradáveis. Um exemplo é a regra dos terços: para utilizá-la deve-se dividir

o enquadramento em 9 partes, traçando 2 linhas horizontais e duas verticais imaginárias, e posicionar nos pontos de cruzamento os elementos que se deseja destacar.

Vale lembrar que cinema e vídeo são artes que envolvem movimento, e quando a câmera ou o objeto filmado se movem, o operador de câmera deve procurar manter a composição ou criar novas composições com os elementos disponíveis no enquadramento.

ÍRIS

Se "bater o branco" significa ajustar a câmera de acordo com a *qualidade* da luz disponível, também é necessário o ajuste de acordo com a *quantidade* de luz. Este é o ajuste de íris, onde permitimos a entrada de mais ou menos luz pela lente da câmera. Esse ajuste também pode ser feito no modo automático, mas a câmera pode escurecer ou clarear sua imagem no meio de um plano se a condição de luz variar.

Imagine, por exemplo, que você está acompanhando seu personagem com uma panorâmica. Ele caminha pelo interior de uma sala, e sua imagem está perfeita. Mas de repente aparece uma janela aberta ao fundo. A câmera, no modo automático, fecha a íris para compensar a entrada de luz pela janela, e seu personagem se transforma em um vulto negro.

Sempre que possível, ajustar manualmente a íris é mais seguro. Quando se ajusta a íris deve-se observar três pontos: a região mais escura do enquadramento (estou perdendo detalhes?), a região mais clara do enquadramento (está "estourando", ou seja, estes pontos estão totalmente brancos e sem detalhe?) e a pele humana (o rosto da pessoa está suficientemente bem exposto?). O ideal é encontrar um equilíbrio entre estes três pontos. Claro que se você estiver iluminando a cena, as coisas ficam mais ajustáveis.

Algumas câmeras trazem a "zebra", listras que aparecem na região da imagem que está superexposta, ou "estourando". Elas dão uma ótima ajuda para se definir o ajuste correto. O ideal é fechar a íris até que não apareçam mais as listras.

FILTRO ND

O filtro ND (*neutral density*) é um filtro embutido na câmera que escurece a imagem sem que haja nenhuma alteração de cor ou contraste. Pode ser usado em momentos onde já fechamos a íris até o último ponto mas mesmo assim há excesso de luz.

Também é usado por operadores de câmera que querem trabalhar com uma determinada abertura de íris para estreitar o campo focal da imagem. Quanto maior a abertura de íris, mais estreito é o campo focal. Se desejamos fazer um *close-up* de nosso personagem e desfocar o fundo, o ideal é procurarmos ter a maior abertura de íris possível.

Outro ajuste que influi no campo focal é o de *zoom*. Quanto mais aberta a lente (mais grande angular), maior é o campo focal. Quanto mais fechada a lente (teleobjetiva), menor é o campo focal. Ao fazer o *close-up* exemplificado acima, onde se deseja ter o fundo sem foco, o ideal seria se afastar do personagem e fechar a lente em *zoom*, além de ter a íris o mais aberta possível.

Estes são os passos que devem ser seguidos antes de filmar qualquer situação: ajuste de *white balance*, ajuste de foco, definição criteriosa do enquadramento, ajuste de abertura de íris, usando-se ou não o filtro ND. Agora você está pronto para iniciar a gravação.

ILUMINAÇÃO

Ter a possibilidade de trabalhar com luzes em uma cena aumenta seu controle sobre as situações e também o seu poder criativo. É um trabalho que exige a experiência de se conhecer as luzes disponíveis no mercado, mas que também pode ser facilitado pela nossa capacidade de observação da incidência dos diversos tipos de luz no nosso dia a dia.

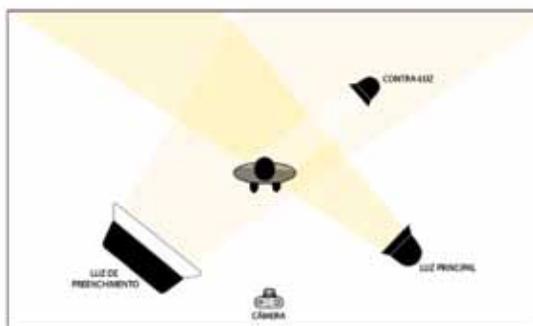
Se observarmos uma situação de uma praça debaixo de um dia de sol, vamos notar que as pessoas recebem diretamente a luz do sol, que provoca sombras duras e bem desenhadas. Vamos reparar também que o lado do corpo das pessoas que não recebe diretamente a luz do sol também está iluminado, ainda que não com a mesma intensidade. É que a luz do sol é refletida pelas superfícies do ambiente, e essa luz refletida também ilumina, ainda que tenha a característica de ser mais suave e difusa.

Se observarmos a mesma cena em um dia nublado, vamos perceber que a presença de nuvens torna a luz que vem de cima muito difusa. Essa luz não irá projetar a sombra das pessoas, e nos dará

outra sensação observar a mesma praça, agora sob uma luz mais suave e que provoca menos contraste.

Nos *sets* de gravação também podemos optar por trabalhar com fontes de luz diretas, difusas ou refletidas. A luz direta é dura e provoca sombras bem desenhadas. Colocando um difusor em frente à luz (como uma folha de papel vegetal) eu torno esta luz mais suave e difusa, e deixo as sombras com desenho mais suave. Outra possibilidade é rebater a luz numa parede branca, num teto branco ou numa placa de isopor. A luz refletida será ainda mais suave e difusa.

Um bom ponto de partida é imaginar uma iluminação com três pontos básicos:

- *Luz principal (key light)*: a luz mais forte em intensidade, que determina as sombras no personagem e que geralmente é direta e mais dura. Lembra a luz do sol.
- *Luz de preenchimento (fill light)*: essa fonte de luz é difusa, e preenche as sombras ocasionadas pela luz principal. É a intensidade desta fonte que determina o contraste da cena.
- *Contra-luz (back light)*: é uma fonte de luz que atinge o personagem pelo lado contrário de câmera. Geralmente é uma luz dura, e desenha uma silhueta que destaca o personagem do fundo.

SOMENTE A LUZ PRINCIPAL

SOMENTE A LUZ DE PREENCHIMENTO

SOMENTE A CONTRA-LUZ

A ILUMINAÇÃO EM TRÊS PONTOS

Ter a iluminação em três pontos na cabeça pode ser um bom ponto de partida para começar a iluminar uma cena. Pode ser útil também para nos ajudar a observar uma situação que já tem algo de luz ambiente e perceber o que falta. Às vezes é só questão de adicionar um preenchimento, ou reforçar uma luz principal que entra pela janela.

Lembre-se também que as luzes têm temperaturas de cor diferentes. Se você for usar a luz que entra por uma janela como luz principal de uma cena e quiser adicionar um refletor como preenchimento, será necessário colocar uma gelatina de correção em frente ao seu refletor. Essa gelatina, neste caso azul, igualará a cor da luz de tungstênio à cor da luz do dia que entra pela janela. Gelatinas de correção

podem ser compradas nas casas do ramo, e as mais comumente usadas são justamente as que corrigem a luz de tungstênio (3200 ºK) para *daylight* (5600 ºK).

2.8 DIREÇÃO DE ARTE

O diretor de arte é o responsável pela aparência de um filme, e, dentro dessa aparência, ele deve projetar o que cada momento conta visualmente sobre seus personagens, locações, conflitos e climas.

Da mesma forma que o produtor, um bom início para o trabalho do diretor de arte é solicitar o roteiro do filme e fazer uma ***decupagem de arte***, anotando cena a cena os elementos que terá que estudar e definir: cenário, figurino, maquiagem e objetos, pensando nos mínimos detalhes de cada elemento: época, estilo, cores, texturas, materiais, etc.

Michael Rabiger propõe uma lista de questões que o diretor de arte deve buscar responder:

- Qual é o tema do filme?
- Qual é o clima geral?
- Que tipo de locação cada cena deve ter?
- O que tem que ser feito em cada locação para que ela funcione de forma adequada?
- Como cada cenário será iluminado?
- Acessórios e objetos que podem estar nos cenários?
- Que pertences os personagens mantêm em torno deles?
- Que tipo de roupa os personagens usam?
- Como as roupas deles mudam de cena para cena?
- O que muda em relação à cor durante o filme, de acordo com a história?

Entendemos que estas questões devem ser divididas com o diretor, o diretor de fotografia e o produtor para chegar a um comum acordo, já que envolvem o trabalho desses três outros profissionais. Vejamos algumas áreas de trabalho do diretor de arte:

- Cenário – as gravações serão em estúdio ou locação (cenários reais)? Caso se opte por locações, quais são as adaptações necessárias? Mudança de móveis de lugar, aluguel ou empréstimo de móveis, elementos de cena e objetos de decoração geralmente são necessários. Pintura de paredes, quadros, tapetes são formas de compor as cores dos ambientes. Tudo isso de acordo com as características do personagem.
- Figurino – a personalidade e o estado de ânimo são elementos que ficam evidentes nas roupas que usamos. Portanto, o diretor de arte deve buscar conhecer muito bem os personagens para entender o que ele usaria em cada momento. Além de traços dominantes de estilo e personalidade, há perguntas específicas para cada cena: de onde ele vem ou para onde ele vai? O que ele quer mostrar e esconder? Outras definições são técnicas e influem em como o figurino será visto: qual é a cor e a luz do ambiente? É dia ou noite?
- Maquiagem e cabelo – seguem as mesmas necessidades de cenário e figurino: personalidade e estado de

ânimo do personagem; luz e cor do ambiente.

Objetos de cena também são importantíssimos e devem ser escolhidos com base nos mesmos critérios que cenário, figurino e maquiagem: cores, texturas, estilo, personalidade, etc. Outro elemento fundamental que deve ser definido pelo diretor de arte é a *paleta de cores* do filme e de cada personagem, ou seja, combinações de cores que ajudarão a construir o clima de cada cena.

Para encerrar, uma grande dica para executar a direção de arte de um filme é conhecer o *roteiro técnico*. Ao saber quais *planos* efetivamente contarão a história, é possível fazer opções mais práticas, baratas e de maior efeito no que diz respeito à direção de arte. Usando o exemplo da história de Maria, se o diretor de arte sabe que será filmado somente um lado da rua, ele saberá que não precisa se preocupar com a roupa de figurantes e a cor de carros estacionados do outro lado da rua. A decupagem (com a posterior inserção de efeitos sonoros) pode produzir nos espectadores a sensação da presença de uma multidão contando apenas com meia dúzia de figurantes.

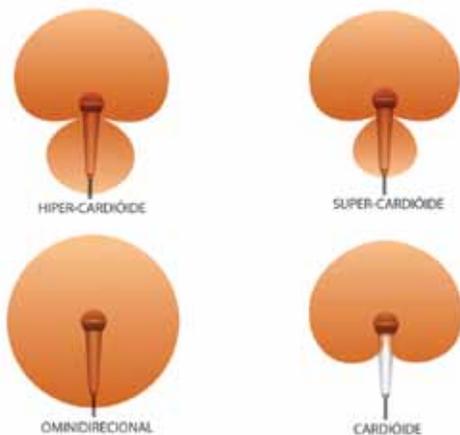
2.9 SOM

É comum ver em produções de iniciantes um certo descaso com a parte de áudio do vídeo, e isso muitas vezes pode ser fatal. Ter linhas de diálogo incompreensíveis ou falta de efeitos ou ambientações adequadas pode destruir a sensação de ilusão necessária para que "acreditemos" na história que nos está sendo contada em uma obra de ficção. Ver algo que faria ruído em imagem e não ouvir o som correspondente provoca uma sensação de estranhamento no espectador. Se essa não é a sua intenção, trate de planejar muito bem a captação de áudio do seu trabalho e dedicar o tempo necessário de pós-produção à edição de som e mixagem.

Na captação de áudio de um filme de ficção, o técnico de som se concentra prioritariamente na captação de diálogos limpos. Também é comum a gravação de um trecho do som de cada ambiente. Os demais serão acrescentados em estúdio durante a pós-produção, seja a parte de *foley* (sons gravados em estúdio especificamente para cada cena, como passos, ruído de roupas, objetos, etc.), efeitos ou ambientes.

O trabalho em documentário pode ser diferente, e o responsável pelo som direto deve captar da melhor forma possível o som sincrônico correspondente a cada plano.

Em produções profissionais, a parte de áudio é gravada em separado, com um gravador específico. Hoje se utilizam gravadores que armazenam os clips de áudio em um HD interno, e possibilitam a gravação de vários canais em separado. Deve-se garantir a sincronia de som e imagem com o uso de uma claquete. É possível conectar os microfones diretamente na câmera (o ideal é que ela tenha entradas de áudio XLR), ainda que isso possa tornar incomodo o trabalho do técnico de áudio e do operador de câmera. Ambos têm que monitorar seu trabalho pelo monitor de câmera, e só se grava áudio quando se grava também vídeo. Neste caso a sincronia entre som e imagem já está garantida no processo de gravação.

Quanto à escolha dos microfones, é importante que se tenha em conta que o microfone embutido na câmera raramente é o ideal para se gravar o som do filme. A principal razão é que ele nunca está próximo o suficiente da cena. Para gravação de diálogos e entrevistas, o mais comum é se usar microfones hipercardióides ou ultra direcionais (também denominados *shotgun*, pelo formato de espingarda). Estes microfones favorecem a gravação do som proveniente da direção para a qual estão apontados, possibilitando a gravação da voz destacada do ruído do ambiente.

ÁREA DE CAPTAÇÃO DOS TIPOS DE MICROFONE.
O HIPERCARDIÓIDE É MUITO USADO NO TRABALHO DE CINEMA E VÍDEO.

O microfone de lapela também é muito utilizado, pois pode ser escondido na roupa dos atores ou dos entrevistados. O problema decorrente pode ser justamente esse: o ruído das roupas quando a pessoa se move. Outro problema comum é o ruído de interferência, já que estes microfones, quando sem fio, trabalham com transmissão por ondas de rádio. Quando não há problemas com ruídos de fundo pode-se usar um lapela omnidirecional, mas também há microfones de lapela cardióides e supercardióides.

MICROFONE SHOTGUN DESPROTEGIDO, COM ZEPPELIN E COM PELÚCIA, PARA ELIMINAÇÃO DO RUÍDO DE VENTO.

2.10 DIREÇÃO DE ATORES E NÃO-ATORES

Depois de analisarmos tantos detalhes que dizem respeito à realização de um filme ou vídeo, cabe falar um pouco de um detalhe importantíssimo: o que fazer com a pessoa que colocamos em frente à câmera.

O grande cineasta francês Robert Bresson (1901 - 1999) já dizia que “Na mistura do verdadeiro

e do falso, o verdadeiro ressalta o falso, o falso impede de acreditar no verdadeiro. Um ator fingindo o medo do naufrágio, no convés de um navio verdadeiro numa tempestade verdadeira, nós não acreditamos nem no ator, nem no navio, nem na tempestade." (BRESSON, p.28, 2005) Ou seja, se vemos em uma imagem uma rua real, carros reais, árvores reais e casas reais, queremos ver pessoas reais, com comportamentos e sentimentos reais!

O problema é que quando apontamos a câmera para alguém, nós a colocamos em evidência. É como estar no palco. A pessoa sabe que todos os seus gestos, todas as suas ações estão sendo observados. E a reação natural de qualquer um é começar a "cuidar" dos seus gestos e ações, ou seja, perder a chamada "naturalidade". A reação seguinte pode ser inventar ou criar gestos para "parecer natural". Acontece que a câmera é um olho mecânico, ela não "se distrai", ela nos mostra tudo o que enxerga. E, como disse Bresson, corremos o risco de perdermos todo nosso trabalho de decupagem, produção, direção de arte e fotografia se o público não acreditar nessa pessoa! Então que fazer?

Atores profissionais estudam durante anos técnicas para reencontrar a naturalidade sobre o palco ou em frente à câmera, colocando-se em circunstâncias fictícias e dizendo palavras escritas por outras pessoas. Vale a pena, no entanto, neste breve espaço que temos, falar de alguns princípios da arte do ator que serão úteis para orientar atores profissionais ou amadores, em um filme de ficção ou documentário, em uma cena ou entrevista.

A primeira coisa que um ator ou não-ator quer saber é ***"O que estou fazendo aqui?"***, ou seja, qual exatamente é o seu papel no programa ou história que está sendo produzida. Diferente de outras funções técnicas, em que as tarefas têm objetivos bem delineados, há uma infinidade de peculiaridades que podem definir a "forma" de alguém estar diante da câmera.

A resposta a algumas perguntas gerais podem ajudar:

- Sobre o que é este filme ou programa?
- Quais são os *acontecimentos* deste filme e onde esse ator se encaixa?
- Quem são as pessoas com quem o ator ou não-ator vai se relacionar? Se é uma entrevista, quem é o entrevistador? Se vamos registrar situações ou atividades, quem estará com o retratado? Se é uma ficção, quem são outros personagens com quem o ator vai contracenar?
- Quais episódios da história desse personagem são importantes para esse filme? E dos outros personagens?

Outro elemento que orienta o ator ou não-ator durante os preparativos e as gravações é a definição de um ***público***. Diferentemente do ator de teatro ou do palestrante, o ator ou não-ator de vídeo ou cinema quase nunca está em contato direto com o público final, aquele a quem se destina a sua performance. Isso significa que ele não terá o *feedback*, o retorno de seu público, durante seu trabalho. Não estamos falando aqui apenas dos aplausos, mas de todas a pequenas reações - risos, silêncios - que alimentam um ator de teatro ou palestrante durante sua performance, fazendo-o variar o ritmo, reforçar idéias, enfim, dar mais vida à sua participação.

Pois bem, uma das funções mais importantes do diretor do filme ou programa é ***assumir o papel de público***, seja um público indefinido ou um público específico (por exemplo, crianças ou membros de uma comunidade). Desta forma, o diretor terá legitimidade para dar *feedback* à performance de atores e não-atores, estimulando aquilo que o "desperta" como público. Isso é especialmente importante quando

o diretor é também o entrevistador, algo muito comum em documentários de entrevista. Lembrando sempre que, além de fazer o papel de público, o diretor é também companheiro de trabalho do ator ou não-ator, além de, em última instância, ser o responsável pela qualidade do trabalho de todos. Portanto, os *feedbacks* merecem todo cuidado e carinho para estimular e orientar, evitando ferir a auto-estima ou mesmo "entulhar" de orientações a cabeça do seu ator ou não ator.

Ainda buscando uma participação concentrada e cheia de vida de quem estiver em frente às suas câmeras, cabe atentar para mais dois pontos de apoio, conforme pontuou Constantin Stanislavski (1863 – 1938), o grande mestre da arte do ator no século XX. O primeiro é definir um ***círculo de atenção*** do seu ator. Ou seja, no meio do que pode ser um caos de câmeras, cabos, refletores de luz e pessoas da equipe, definir com seu ator o que faz parte do universo fictício da cena e o que não merece atenção. É como criar "uma bolha de fantasia" onde habitam os personagens de seu filme: móveis, objetos, roupas e os outros atores. Dentro deste círculo de atenção, fique atento ao outro ponto de apoio do ator, que é a sua ***comunhão*** com os companheiros de cena. Este talvez seja o ponto mais importante para um ator: a capacidade de ouvir, ver e reagir ao que acontece em cena, falar o texto do roteiro não como a leitura de um texto, mas como uma resposta ao que está acontecendo, momento a momento dentro da história.

O *círculo de atenção* e a *comunhão* são também aplicáveis a situações de entrevistas e gravações de atividades com "personagens reais". O diretor deve buscar conduzir a atenção do entrevistado para si, se ele for o entrevistador, e para os objetos e pessoas de sua atividade, quando realizar imagens ilustrativas.

Desta forma, atentando para o objetivo do ator ou não-ator no filme, definindo seu público, construindo um círculo de atenção e estimulando sua comunhão com parceiros e elementos de cena, você dará pontos de apoio para uma presença viva e bem direcionada em frente às câmeras.

2.11 EDIÇÃO

A etapa de edição é o terceiro e definitivo momento de criação de um filme. Você planificou e estabeleceu uma sequência de cenas na etapa de elaboração do roteiro, e dividiu cada cena em planos e os filmou na etapa de produção. Agora é a hora de colocá-los em ordem, de articular todo o material. Mas não é só isso. Também é durante a edição que se estabelece o ritmo de um filme.

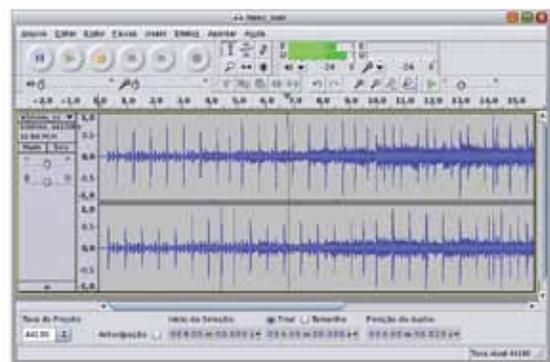
INTERFACE DO SOFTWARE DE EDIÇÃO DE VÍDEO CINELERRA

O primeiro passo do processo de edição é assistir todo o material filmado. Possivelmente algumas cenas não saíram como planejado, e pode ser que você tenha improvisado alguma situação e isso tenha rendido bons frutos. Principalmente quando se trabalha com documentários, é fundamental que, antes de começar a edição propriamente dita, o diretor tenha todo o material na cabeça. É muito comum no trabalho com documentário que, nesta etapa, se construa o roteiro após se assistir e às vezes também transcrever as entrevistas.

As novas ilhas de edição digital não-linear permitem muita agilidade e favorecem bastante o trabalho criativo, mas é necessário organização e paciência para chegar ao melhor resultado possível.

Geralmente a empreitada começa com a seleção das tomadas que entrarão no filme. No trabalho com filmes de ficção é o momento de escolher a tomada de cada plano onde foi melhor o desempenho dos atores e não houve nenhum problema técnico de câmera ou som, e colocá-las em ordem. Se for um documentário você pode optar por usar a narração ou as entrevistas para estruturar o filme. O trabalho de edição de imagens costuma ser um processo gradual de redução. Na edição de um documentário de 50 minutos é comum você - num primeiro momento de estruturação - ter uma versão do filme de duas ou três horas. Aí você elimina um e outro trecho, reduz algumas entrevistas, acelera o ritmo das sequências de ação, até chegar à duração desejada. É importante checar se esta versão do filme é compreensível e se tem o ritmo adequado. É comum que, durante o processo de edição, o diretor perca o distanciamento necessário para fazer uma avaliação objetiva. Exibir o filme para uma primeira platéia de pessoas conhecidas que darão uma opinião sincera pode ser bastante aconselhável.

A etapa de edição de áudio só começa uma vez que a edição de imagem está definida. Geralmente é realizada por um editor ou *designer* de som, já que é um trabalho diferente da edição de imagem. Se o processo de imagem é um processo de extração, o de áudio é um processo de acréscimo. É o momento de, em um filme de ficção, ajustar o volume e equalizar os diálogos, incluir ambientes, efeitos, e gravar sons específicos para cada cena (o chamado *foley*).

GRAVAÇÃO DE FOLEY DE UMA CENA, NO CASO O RUÍDO DE PASSOS.

INTERFACE DO SOFTWARE DE EDIÇÃO DE ÁUDIO AUDACITY

Também é o momento de adicionar música – pesquisada ou composta especialmente para o filme – se for o caso. Por último faz-se a mixagem final, adequando-se os volumes de todas as pistas de som.

2.12 DISTRIBUIÇÃO / VEICULAÇÃO

Hoje em dia as opções de distribuição e veiculação de um filme são mais amplas. Você tem os cinemas, a televisão, a internet, os celulares, os aparelhos portáteis, o mercado de DVDs e Blu-ray. Saber onde seu filme será exibido e veiculado determina também o formato adequado para finalização, copiagem e compressão.

Na verdade, o mais comum é que um filme circule de várias formas, e em vários formatos. Para exibição nas salas de cinema, as cópias em 35mm ainda prevalecem e, claro, se destinam às produções cinematográficas que atingem o grande público da tela grande. A projeção digital está cada vez mais presente, principalmente nas grandes cidades, e vem dispensando algumas produções (principalmente de documentários) de serem finalizadas em película, processo que encarece bastante a finalização.

Para ser exibido nas TVs, seu filme terá que obedecer alguns padrões de *broadcasting*, e ser finalizado no formato de fita solicitado pela rede transmissora.

Se a idéia é distribuir cópias do filme para venda, locação ou distribuição, haverá a necessidade de se autorar um DVD ou Blu-ray. O DVD é a mídia destinada a fazer o filme em formato NTSC de 480 linhas de resolução chegar aos lares dos espectadores. O Blu-ray é um formato mais recente que suporta o filme em formato HD, de 720 ou 1080 linhas de resolução. Ainda não está popularizado, mas a tendência é que ele substitua aos poucos o DVD. Autoração é o processo de se criar os menus e a navegação dentro do DVD ou Blu-ray. É a matriz autorada que você enviará às empresas de copiagem.

Tanto para finalizar o seu filme em DVD ou Blu-ray, como para o caso de disponibilizar o filme pela internet ou para aparelhos portáteis, é preciso compreender que o seu arquivo de vídeo deverá passar pelo processo de compressão. Comprimir um vídeo é reduzir o tamanho do arquivo digital para que ele possa ser veiculado no meio desejado. O processo de compressão implica em alguma perda de qualidade, e o ideal é reduzir o arquivo ao máximo com o mínimo de perda de qualidade.

A questão é que este "máximo" que queremos reduzir o arquivo varia de acordo com a forma como ele será disponibilizado. Será assistido em tempo real na internet? Mas será internet de banda larga ou acesso discado? Ficará disponível para *download* dos usuários? Será "baixado" para um iPod ou aparelho de telefone celular? Estas variáveis determinarão os *codecs* de compressão que serão usados e a quantidade de compressão necessária. Neste momento é bom consultar os *experts,* as especificações dos sites, dos aparelhos e pesquisar bastante na internet.

REFERÊNCIAS

BRESSON, Robert. **Notas sobre cinematógrafo.** 1 ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

CARRIÉRE, Jean-Claude. BONITZER, Pascal. **Prática do Roteiro Cinematográfico.** 2 ed. São Paulo: JSN Editora, 1996.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. 1 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros.** 1 ed. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** 2 ed. Campinas: Papirus, 2005.

RABIGER, Michael. **Developing story ideas**. 2 ed. Oxford: Focal Press, 2006.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema: técnicas e estética**. 3 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RABIGER, Michael. **Directing the documentary**. 4 ed. Oxford: Focal Press, 2004.

WATTS, Harris. **Direção de Câmera**. 1 ed. São Paulo: Summus, 1999.

Cadernos Temáticos
DITEC - Diretoria de Tecnologia Educacional

- Diretrizes para o uso de Tecnologias Educacionais
- Educação a Distância
- **Fotografia e Audiovisuais**
- Ilustração Digital e Animação
- Tutoria em EaD
- TV Paulo Freire